CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

57

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

mai-juin 90

Encart

MINI CAR WARS

pour jouer
Mad Max
tout de suite

Wargame

Le combat tactique moderne

L'épreuve du feu

ROLEMASTER

GRABUGE 90



210 FB- 8 FS- $ can 5,5

LE ROI ARTHUR

Deuxième jeu de plateau consacré par Oriflam à la Table Ronde, le **Roi Arthur** vous invite à incarner un de ces preux chevaliers qui deviendront légendaires : Lancelot, Galahad, Perceval... Quêtes épiques, joutes héroïques, combats audacieux seront votre lot quotidien. Au fil des ans, vous devrez vous couvrir de gloire et faire preuve de grandeur pour avoir enfin votre place à la Table Ronde. Il vous faudra alors conquérir de haute lutte des alliés fidèles à votre cause, alors qu'intrigues et trahisons ébranlent le règne d'Arthur et qu'éclate la guerre civile. Car de cet univers trouble et violent naîtra le futur Roi d'Angleterre. Peut-être vous !



Jeu de plateau pour 1 (jeu en solitaire) à 6 joueurs

57



CRITIQUES, ARTICLES & AIDES DE JEU

PAQUET CASUS

SCÉNARIOS

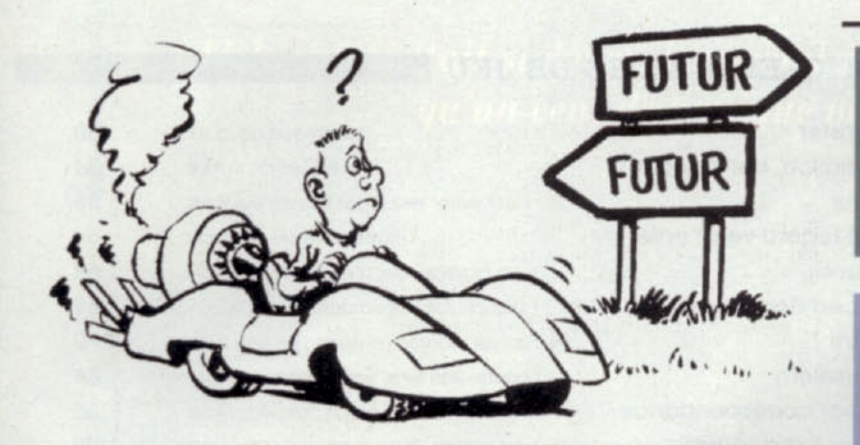
RUBRIQUES

Notre **bulletin d'abonnement** se trouve en page 89.

Bonus : jouez nos scénarios avec *Simulacres* grâce aux adaptations page XVI.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : Rolemaster est un jeu édité par Hexagonal sous licence ICE, Rêve de Dragon par la N.E.F. et diffusé par Ludodélire, Stormbringer par Oriflam sous licence Chaosium et AD&D par TSR.

CASUS BELLI n° 57. Mai-Juin 1990. Publié par Excelsior Publications, 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08 - Tél : 40.74.48.48. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 1er trimestre 1990. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1990. DIRECTION ADMINISTRATION. Président-Directeur Général : Paul Dupuy. Directeur Général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur Financier : Jacques Béhar. Directeur Marketing et Commercial : Francis Jaluzot. Directeur des Etudes : Roger Goldberger. Directeur Commercial Publicité : Stéphane Corre. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Valérie Tourre. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Frédéric Blanchard, Coucho, Denis Gerfaud, Didier Guiserix, Eric Larnoy, Gérard Mathieu, Thierry Ségur, Stéphane Truffert, Wilk. SERVICES COMMERCIAUX. Abonnements et Numéros antérieurs : Patrick-Alexandre Sarradeil. Vente au numéro : Jean-Charles Guerault, assisté de Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard - 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08. Tél : 40.74.49.06. Excelsior Publications S.A., capital social : 2.294.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimerie SAIT- Tél : 30.50.40.90.



Mieux qu'une bande-annonce,
qu'un article :
voici pour la première fois
un jeu à essayer chez vous !
Bien sûr, Mini Car Wars,
que vous trouverez en encart dans ce numéro,
est une simplification des règles de Car Wars,
mais c'est aussi un excellent passeport
pour découvrir l'univers (impitoyable)
de L'Autoduel.
Une formule qui nécessite
un travail particulier de la part des auteurs,
mais qui pourrait servir de tremplin
à d'autres jeux de plateau un peu hermétiques
(quoique pour certains,
ce ne soit pas réalisable,
et que pour d'autres,
cela risquerait au contraire
de ruiner tout espoir de vente...).
Car s'il est vrai que les jeux de plateau
sont de bons traits d'union
entre jeux de société classiques
et jeux de simulation,
s'ils « reposent » un peu les rôlistes
pris de migraines,
s'ils constituent une bonne alternative
à la prolifération des jeux de rôle,
les derniers parus
ne semblent pas révolutionnaires.
On pourrait même dire que,
alors qu'on attendait une vague de créativité,
une nouvelle branche à notre domaine favori,
on grogne d'avoir à tester des jeux
qui se révèlent franchement décevants,
bâclés ou si peu simulationistes
qu'ils n'ont pas leur place dans nos colonnes.
Raisons de plus pour nous réjouir
de pouvoir vous offrir Mini Car Wars en encart :
ok, c'est encore de la traduction
d'un jeu américain
(mais on vous prépare un jeu en encart
100% français, pour décembre),
mais au moins, voilà un jeu... qui tient la route.

Joe Casus et Annabella Belli

CALENDRIER

Présent

Bouches du Rhône
Plein de dates

L'association *A.R.I.A.* organise un grand nombre de **grandeur-natures**. A leur programme : 19/20 mai, *L'antre du dément* (médiéval-fantastique) ; courant mai, début du grandeur-nature de longue durée, *Les Envahisseurs* (jusqu'à fin juin) ; 23/27 juillet, une semaine de grandeur-natures ; en juillet aussi, un James Bond ; en août un post-apocalyptique, etc. Pour en savoir plus, contactez l'association A.R.I.A. chez René Corrizi, Quartier les Pins, 81 le Cytise, 13127 Vitrolles.

Issoire
19/20 mai

A l'occasion du 2e Forum sur les jeux de rôle d'Issoire, l'association *Efotis* organise **deux jeux de rôle grandeur nature** ouverts à tous et gratuits. Deux thèmes : enquête policière dans la ville d'Issoire le 19 à 14h, et murder party sur le mythe de Cthulhu le 19 à partir de 22h. Renseignements : magasin Jeux Descartes, 3 rue Blatin, Clermont-Ferrand ou tél. : (16) 73.35.34.91 après 19h.

Marseille
19/20 mai

L'antre du dément organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Renseignements et inscriptions auprès de Jean-Christophe Rioust au (16) 91.75.25.15 ou François Ciccotti au (16) 91.75.08.67.

Provins
20 mai

Découvrez la **journée multijeux** du *club Pythagore* consacrée à Maléfices, Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, Letavia et Paranoïa. Le lieu : salle du Minage (ville basse) de 9h à 18 h. Renseignements : club Pythagore, antenne de Provins. Tél. : (16) 64.00.33.94.

Futur

Beaumont en Diois
24/27 mai

Venez enquêter sur la mort étrange du professeur Abelard dans le cadre d'un **grandeur-nature ambiance Cthulhu 1938**. Costumes et matériel d'époque appréciés. Départ de Valence le matin du 24 mai. Ecrivez ou téléphonez à *Moi Jeux*, 47 Grande rue, 26000 Valence. Tél : (16) 75.43.49.02.

Tours
30 juin/1er juillet

Un **grandeur-nature médiéval-fantastique** est organisé ce week-end dans le bois de St-Etienne de Chigny. Renseignements auprès de Richard au (16) 47.38.31.49.

Oise
juillet

La guilde de Picardie met en place des **stages de jeu** durant deux semaines au mois de juillet, dans un château de la vallée de Compiègne. Contact : Emmanuel au (16) 44.25.47.73.

Commentry
2 juillet

Le Gnome Ecolier organise un **grandeur-nature sur Mega 1**. Renseignements sur les BAL M.E.G.A ou Xavier le bo sur 3615 CASUS ou au (16) 70.64.98.17.

Nice
7/8 juillet

Le **IIe forum des jeux de simulation**, organisé par *Alliance & Rébellion*, a un programme chargé : un concours de scénarios ouvert jusqu'au 1er juillet, un tournoi de JdR avec pour thème les grands héros cinématographiques aura lieu sur Simulacres (au choix pour le moment : James Bond, Indiana Jones, les héros de Star Wars, Conan, Star Trek, Batman, Harry Callahan, Rambo, Ghostbusters), initiation et démonstrations de jeux de rôle ou de



jeux de guerre (Aigles, Charge, 2e G.M., moderne). Un trophée récompensera le meilleur scénario, le meilleur joueur, le meilleur jeu de rôle français 89/90. Tous renseignements à : Espace Magnan, 31 rue Louis de Coppet, 06000 Nice. Tél. : (16) 93.86.28.75.

Haute Savoie
6/8 juillet

La Guilde Galharmonique des Joyeux Fauteurs de Trouble et des Ex-Pensifs Psycholutins Spatiodétemporalisés (association loi 1901) organise un **grandeur-nature médiéval** dans les hauts plateaux de Haute-Savoie, durant trois jours de pleine lune. Renseignements : Anne-Laure Trabut, 36 rue Bancel 69007 Lyon. Tél. : (16) 78.61.72.75.

Parthenay
7/15 juillet 1990

Le **5e Festival international des jeux de Parthenay** (FLIP) comprendra des jeux de rôle grandeur nature, un open international d'échecs, un salon des créateurs de jeux et jouets, des présentations de jeux informatiques et télématiques, une rencontre de jonglerie. Renseignements généraux : ADPR au (16) 49.94.03.77 ou mairie de Parthenay. Les 7 et 8 juillet, *Paradoxes* met en place un nouveau scénario médiéval-fantastique intitulé **Les Arcanes du Pouvoir**. Pour l'occasion tous les joueurs seront nobles ou gens d'Église, au moins en apparence et arpenteront pendant 24 heures le vieux quartier médiéval de Parthenay. Renseignements : Paradoxes, 100 av. Gabriel Péri, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (1) 40.12.28.60

Ariège
8/29 juillet

L'Association Française de Vacances Ludiques organise pour la seconde année un **camp d'adolescents dans l'Ariège**. A côté des activités traditionnelles (randonnées, équitation...), on jouera à Blood Bowl, JRTM, Légendes Celtiques, Cthulhu, Stormbringer, RuneQuest, Cry Havoc, et aux jeux d'histoire. Renseignements : François Décamp, AFVL, 38 avenue Louis Walle, 94470 Boissy Saint Léger. Tél. : (1) 45.69.77.76.

Mens en Trièves
28/29 juillet

Le club *Au bonheur des Striges* organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Renseignements : (16) 76.26.19.96 en semaine de 18h à 20h.

Vassieux en Vercors
4/25 août

Rêve de jeu est un « stage » de vacances ludiques pour une, deux ou trois semaines, organisé par *Gael* et *JPB & Animation-formation*. Au programme : jeux de rôle, wargames, jeux de société, killer, murder party, peinture sur figurines, tir à l'arc, randonnée pédestre, vélo, tennis, piscine, etc. Ludothèque importante et matériel informatique (Apple II, Macintosh). Renseignements auprès de Gael, 12 rue du Boeuf, 69005 Lyon. Tél. : (16) 78.38.25.41 de 10h à 18h, (16) 78.37.92.78 après 20h.

Carcassone
25 août/2 septembre

Le club de jeux de rôle de Fosses (95) organise un **voyage basé sur le jeu de rôle** (AdC, JRTM, RuneQuest, Hurlements, RdD...), le grandeur-nature et d'autres activités en terres cathares, près de Carcassonne. Places limitées à 10 personnes. Contact : Franck Gautier au (1) 34.72.89.83 après 20h30 ou club JdR *Les enfants de Yog*, BP68, 95470 Fosses.

Bar-le-Duc
26 août

Le club *Les chevaliers des ducs de Bar* organisent un **week-end dédié aux jeux de rôle**. Renseignements : Les chevaliers des ducs de Bar, 1 rue d'Anjou 55000 Bar-le-Duc. Tél. : Arnaud au (16) 29.45.04.12.

France
septembre 90 à mars 91

Le **1er championnat de France officiel de Blood Bowl** est organisé par le club *Au Dé Strié* (d'Orléans) avec le soutien et l'accord de Jeux Descartes et de Casus Belli. La cloture des inscriptions est fixée au 30 juin 90. Les éliminatoires commenceront en septembre et la finale aura lieu en février/mars 91 à Paris. Renseignements : Au Dé Strié, Maison des Associations, 46 ter rue Sainte-Catherine, 45000 Orléans. Tél. : (16) 38.62.60.22.

France
septembre à novembre

Le **Championnat de France de Blood Bowl grandeur nature** est organisé par *les Chimères*. Début des hostilités en septembre, un week-end sur deux, finale en novembre. Les inscriptions sont prises dès maintenant en équipes de club de jeu, par 15 joueurs (10 + 5 remplaçants). Renseignements : Les Chimères, 151 rue Caponière, 14000 Caen.

Laon
6 octobre

La guilde du Dragon Laonnois organise le 3e tournoi de la campagne pour l'Appel de Cthulhu **Les années folles en Picardie**. Des démonstrations auront lieu en parallèle. Renseignements : (16) 23.20.32.66 et (16) 23.24.51.61.

Soissons
20/21 octobre

On commence déjà à préparer la convention de la guilde de Picardie avec un **concours de dioramas** sur le thème : Bilbo le Hobbit ou Le seigneur des anneaux. Tél. : Yannick au (16) 23.53.51.79 ou Olivier au (16) 44.54.74.05.

Côté JARDIN

Ellezelles (Belgique)
24/27 mai

Les Fils du Tragique Millénaire est un grandeur-nature sur le thème d'Hawkmoon organisé par *Les rescapés de l'apocalypse*. Il se déroulera du jeudi 24 mai à 18h au dimanche 27 à midi, dans la région des Collines (Hainaut occidental). Renseignements au 055/21.95.68. (19.32.55.21.96.68 depuis la France). Leur adresse : Rescapés de l'apocalypse, 13 bd des fusillés, 9600 Renaix.

Grandson (Suisse)
30 juin/1er juillet

La Confrérie des Rois-Sorciers organise sa **IIe convention de jeux de rôle et de simulation**. Au programme : l'Appel de Cthulhu, JRTM, AD&D, Star Wars, wargames, grandeur-nature. Le lieu : la salle de la paroisse de Grandson. Renseignements : Philippe Oguey, 8 rue Othon, 1422 Grandson, Suisse. Tél. : 024/24.30.84 après 18h (19.44.24.24.30.84 depuis la France).

Milwaukee (U.S.A.)
9/12 août

Comme chaque année, TSR organise la **Gen Con**. Renseignements à 1990 Gen Con Game Fair, P.O. Box 756, Lake Geneva, WI 53147 ou procurez-vous le dernier Dragon magazine.

Ardennes belges
17/20 août

La guilde des Aventuriers organise un **grandeur-nature** dans les Ardennes belges. Renseignements en semaine ou soirée auprès de Jean-Philippe Camillo au 041/64.74.34 (19.32.41.64.74.34 depuis la France) ou au 39 rue des Abruns, 4470 Vivegnies.

Ouchy (Suisse)
8 septembre

Le club *l'Ombre du D* organise la **1ère convention du jeu de simulation de Lausanne**. Renseignements : L'Ombre du D, Case Postale 354, 1017 Lausanne, Suisse.

Grande-Bretagne
30 novembre/2 décembre

TSR devrait organiser à cette date la première **GenCon européenne**. On vous tiendra au courant.



Ça s'est passé.

Grenoble
Inspi jeux de rôle ?

Les visiteurs qui, du 29 mars au 1er avril, se rendirent au Salon de la BD de Grenoble eurent la surprise d'y découvrir un espace réservé aux jeux de rôle. Animé par le club *l'Esprit du Temps* et *JPB animation*, cette zone de 60 m² présentait des démonstrations de jeu sur table, des costumes de grandeur-natures, etc., mais permettait surtout au chaland de poser des questions et de se renseigner. L'annonce tardive de cette initiative n'a pas permis d'en faire un large écho, et on regrette l'absence d'éditeurs de jeux. La prochaine fois ?

Jetdor
Quand y'en a pour 300...

... Y'en a pour 500 ! 500 joueurs venus ou revenus de France et de Navarre, battant tous les records d'inscriptions depuis qu'il existe des tournois en France. Ce qui permettait de concourir sur une vaste gamme de jeux, des classiques AD&D ou Cthulhu comme des plus rares GURPS ou Animonde. On tournoyait aussi sur des jeux de plateau (Full Metal Planète, mais aussi Le lièvre et la tortue) et de diplomatie. Deux semi-réels regroupèrent à eux seuls une centaine de participants. Le Jetdor était organisé par *Dungeon Sweet Dungeon, Rivages lointains*, avec le partenariat de Vitrolles.

Strasbourg
Sous la pluie, la plage...

Où mieux oublier la grisaille que... dans les sous-sols d'un resto-U ? Surtout lorsqu'ils s'ouvrent sur une auberge entourée de pillards orques, sur une porte étrange perdue dans le marais vendéen ou une planète minière de l'Empire... *Le Club de Jeux de Rôle Strasbourgeois* n'en est plus à son coup d'essai, et comme l'entente est bonne avec les autres clubs (*Amicale des Sciences, Ordre Crépusculaire des Rognons Maudits*, et *Class A*), leur Open de Jeu de Rôle de l'hiver dernier a attiré des clubs de toute la région, et même de Lyon et de... Strasbourg. Les Lyonnais ont d'ailleurs bien fait de venir, puisque les *Alcooliques du Bronx* (oui oui, de Lyon) sont arrivés en tête au classement par équipe.

... Sous la plage, le Profond.

Et les mêmes (et d'autres) de remettre ça début mars pour la 3e Nuit des Grands Anciens, organisée par *Excalibur* sur... sur... ah ce jeu de rôle là... le nom m'échappe... Si le meilleur investigateur fut Eric Jacob, Michel Sciotti devint le nouveau Grand Ancien, titre décerné à la personnalité la plus « lovecraftienne » du tournoi...
Et comme cette année encore ce fut un succès avec une bonne centaine de participants, rendez-vous l'an prochain pour la 4e Nuit...

Brest
Douche écossaise

Les 3 et 4 mars derniers, *la Guilde de Bretagne* organisait avec la MPT de l'Harteloire le 3e Championnat de Wargame. Cinquante participants se sont affrontés sur 1941, les Aigles, Warhammer, Charges. Si la victoire sur les trois premiers jeux fut bretonne, sur Charges les Parisiens ont remporté 9 victoires à 0.

EVA
Initiés

Evasion Vacances Aventure, organisme qui n'hésite pas depuis des années à transformer ses séjours de vacances en véritables semi-réels, œuvre une nouvelle fois dans le sens du jeu. A la demande de la ville de Paris, EVA vient en effet d'initier vingt animateurs de centres de loisirs à l'animation de jeux de rôle ; et ce sur les règles de Simulacres, « simples et polyvalentes à souhait ».

Nantes
Manu 90

La Manufacture ne suffit plus pour le nombre de visiteurs, 2 000 l'an dernier, 2 300 en 90. L'accent avait été mis sur l'accueil : les visiteurs étaient guidés par des « hôtes » et « hôtesses », étudiants en langues étrangères appliquées de l'Université de Nantes. Un jeu-concours distribué à tous les visiteurs les aidait dans leur tâche. Venu de Limoges, l'auteur de « Parsec » (manifs passées de CB55) présentait son jeu toujours en quête d'éditeur. A côté des animations spontanées, Evasion Games, éditeur nantais de L'Apprenti Sorcier, apportait sa contribution à la manif, et un Circus Imperium Delirium attirait le samedi une foule de supporters des chars baroques.

Noisy
Les 24H



Une fois n'est pas coutume, toutes les voitures des onzes équipages ont atteint l'arrivée. L'écurie Porsche ayant connu une faillite générale malgré la pole position et le record du tour de la n° 1, c'est la Jaguar n° 2 qui remporta la victoire. Sur un circuit de 30 m de développement, ces troisièmes « 24H » constituaient l'ultime test avant la compétition officielle, à laquelle sont conviés tous les pilotes (ou aspirants) de l'Hexagone, les 9 et 10 juin 1990. Contactez vite les Chevaliers des Dragons (voir adresse en encadré) !

Genève
Triathlon

Créé pour pallier le manque de manifestation dans le canton de Genève, le Triathlon Ludique Genevois en était à sa deuxième édition. Sept équipes s'affrontaient sur Diplomatie, Junta, et une double carte de Full Metal Planète. Comme il y eut des ex aequo, et que l'ambiance n'était pas à la morosité, on départagea les gagnants par une course en sac ! Comme quoi on peut rester actif après une bonne diplo...

Compiègne
Killer 90

Quarante équipes, soit plus de 250 joueurs (plus des commandos de PNJ) participaient au killer annuel de l'UTC et de ESCC de Compiègne. Cette année, les joyeux agents exterminateurs comprenaient, au fur et à mesure de leur classique élimination des services secrets adverses, qu'un danger les menaçait tous, en la personne d'un savant fou prêt à lancer sur la ville... des hordes de rats radioactifs. Heureusement, l'ignoble échoua, grâce à l'efficacité des services... roumains, qui ont gagné devant l'équipe cubaine et celle du Vatican.

NdF

Salon des Jeux de Réflexion

Malgré la compagnie du « jouet éducatif », le salon de la Porte de Versailles était cette année réduit à une peau de chagrin. Ce qui, voyons le côté positif, n'était pas mortel pour autant. Les Grands Habitués étaient venus jouer et discuter, le décadiversaire de Casus a animé une longue et « chaleureuse » soirée, le Championnat de France de Wargame nous a tenu en haleine pendant tout un week-end. Et surtout, chaque jour et en direct du stand Casus Belli, Ouï FM a fait défiler devant ses micros une quantité significative d'auteurs, d'éditeurs, de chroniqueurs et d'autres personnalités du jeu de simulation en général. Les animateurs de cette radio (en passe d'élargir sa couverture avec 17 émetteurs) s'étant découvert des atomes crochus avec l'univers des jeux, il se pourrait bien que naisse une émission régulière... mais ne vendont pas la peau de l'orque.
Parmi les animations, la plus notable fut la démonstration, par les auteurs, d'un jeu en quête d'éditeur, Formule Dés, un jeu de course automobile passionnant, et superbement fait, mais « trop beau » pour la plupart des éditeurs. Trouveront-ils un sponsor, un parrain, une astuce commerciale pour aboutir à une publication ? On l'espère.



Le stand d'enfer de Ludodélire.

PREMIERES

Picardie
Tournoi interactif

Une expérience intéressante a été mise en œuvre par le club de Laon : les participants (20 en l'occurence) jouent le même scénario, dans Noal, la « ville des plaisirs ». Ils sont encadrés par 6 MJ, un par quartier, plus un super-MJ chargé de coordonner le tout, ou d'aider le MJ quand trop de personnages évoluent dans un même quartier. Les MJ se transmettent des copies des feuilles de personnages, ce qui leur permet de connaître les possessions et l'état des aventuriers, qui évoluaient librement entre les quartiers...
Il n'y eu pas de problème d'encombrement ou d'attente prolongée, même si la chronologie élastique des parties demande d'inventer des solutions pour les prochains essais de ce type de tournoi (lors de la convention d'octobre, peut-être).

Tarbes
Masters

Ce sont deux compétitions parallèles qui se sont disputées à Tarbes, organisées par *Stratégie et Sortilèges* et *la Fédération Française de jeu d'Histoire*. D'un côté les Masters, où étaient invités les sept meilleurs joueurs de la Coupe et du Championnat de France, de l'autre le Défi des Bigerrionnes, où des joueurs (et joueuses) même débutants pouvaient se lancer dans les affres de la compétition, avec le soutien et les conseils des vétérants cités plus haut. Au final, une très bonne formule, qui lève pour les joueurs toute hésitation à participer aux compétitions nationales. Vous pouvez déjà noter sur vos tablettes le Masters 91.



Montpellier
Amphère dans ses murs

On vous parle régulièrement des semi-réels qu'*Amphère* organise sur la côté méditerranéenne. Cette fois c'est à domicile que l'association montpelliéroise a organisé une murder-party et prépare un killer. Pourquoi pas un semi-réel ici aussi ? Parce que les animateurs affichent une volonté d'ouvrir le jeu à d'autres tranches d'âges et d'autres genres de participants que ceux déjà acquis aux dés bizarres. L'initiative est bonne, puisque ces genres leur ont permis d'obtenir des échos dans la presse suceptibles d'élargir le champ des amateurs. A suivre...



Philippe Bracq, champion de France 90.



11 des meilleurs joueurs.

7e Championnat de France de Wargame

Le 7e Championnat de France de Wargame, organisé par Casus Belli avec le concours de la F.F.J.D.S. s'est déroulé les 14 et 15 avril à la Porte de Versailles lors du Salon National des Jeux de Réflexion. C'est sur 1941 de GDW, publié dans le CB 54, que 113 participants s'affrontèrent avec fair-play pendant deux jours. Les fleurons du wargame étaient là, dont le tenant du titre 1988 et 1989, Omar Jeddaoui. Si chaque joueur joua 6 parties de 2h30, 3 en tant qu'Allemand, 3 en tant que Soviétique, un seul réussit à terrasser tous ses adversaires : le nouveau champion de France : Philippe Bracq. Sur les 278 parties menées à leur terme, 112 virent une victoire allemande, les autres une soviétique. Malgré l'âpreté des combats de nombreux joueurs défaits revinrent le dimanche pour le plaisir de jouer.

Pour la première fois, des médias hors jeu de simulation furent associés à un Championnat de France de Wargame, à savoir Ouï FM et Génération 4. Le large écho qu'ils ont fait auprès de leurs auditeurs ou lecteurs fut une bonne occasion de promouvoir le wargame et d'intéresser de nouveaux joueurs.



113 participants!

Grâce à l'unanimité faite autour de ce championnat, les éditeurs de wargames et sponsors : Ludodélire, Oriflam, Jeux Descartes, Eurogames, Jeux Actuels et L'Oeuf Cube ont offert plus de 20 000 F de prix aux 17 premiers du classement. Et l'auteur américain de 1941 a annoncé qu'il enverrait au vainqueur une lettre personnelle de félicitations.

Il apparaît déjà que dès l'année prochaine, des Challenges régionaux auront lieu dans 7 villes de France afin de permettre à de nombreuses personnes de venir participer gratuitement à Paris au Championnat. Ces Challenges se dérouleront sur 1941[1] et le Championnat à Paris sur Raphia, jeu de la série 120 de GDW, retraçant la bataille entre Antiochos le Grand, de la dynastie des Séleucides et Ptolémée IV, de la dynastie des Lagides, en 217 av. J.-C. dans le désert du Sinaï, un jeu de pure tactique. Ce dernier sera publié en encart dans Casus Belli n° 59 de septembre.

Dès les prochains numéros, nous vous informerons plus amplement.

Classement :

1- BRACQ Philippe
2- JEDDAOUI Omar
3- ROSE Paul
4- ATTIAS David
5- CLEMENT David
6- PICARDAT Antoine
7- BUREAU Pascal
8- ODE Pascal
9- CUESTA-VILLAREJO Jean-Claude
10- DRETZEN Thierry
11- COLIN Philippe
12- MOORE Terry
13- BIDALLIER Philippe
14- CLERIN Marc
15- GERMAIN Philippe
16- LEMIGNON Laurent
17- PAWLIK Christophe

(la liste des 40 premiers peut être consultée sur 3615 CASUS, dans la rubrique édito).



A côté de Xavier Blanchot, Jacques Tharaud, vétéran du premier championnat.

1) Nous vous rappelons qu'il est possible d'obtenir les règles exactes et compilées de 1941 utilisées pour les tournois en écrivant à Championnat de France de Wargame, Casus Belli, 5 rue de la Baume, 75008 Paris, en joignant une enveloppe timbrée à 2,30 F à votre adresse.

Pour les contacter :

— *Dungeon Sweet Dungeon*, Maison Pour Tous de Vitrolles, BP 151, 13744 Vitrolles Cédex, (16) 42 89 80 77.

— *Club de Jeux de Rôle Strasbourgeois*, 28 route de Schirmeck, 67200 Strasbourg, tél : (16) 88 30 68 30.

— *Excalibur Strasbourg*, 37 rue des Bouchers, 67200 Strasbourg.

— *Guilde de Bretagne des Jeux de Simulation* : MJC 9 rue de la Paillette, 35000 Rennes.

— *Evasion Vacances Aventure*, 28 bd de l'Hôpital, 75005 Paris, 43 37 59 59.

— *Les Chevaliers des Dragons*, MPT E.Pottier, 111 La Piazza Mont d'Est, 93160 Noisy-le-Grand.

Pour les dossiers d'inscription aux « 24H » des 9 et 10 juin prochains, contacter Lionel Ruelle, 4 rue Chappe, 93160 Noisy-le-Grand, 43 03 45 84 (après 20H), ou passer le vendredi ou le samedi à partir de 20H au club.

— *Club Stratégie et Sortilèges* de Tarbes, 88 Bd Alsace Lorraine, 65000 Tarbes.

— *Fédération Française de Jeux d'Histoire*, 100 bd Bordier, 95370 Montigny-les-Cormeilles.

— *Triathlon Ludique Genevois* : François Suter, 4 rue Prévost Martin, 1205 Genève, Suisse.

—*Amphère*, 12 rue des écoles laïques, 34000 Montpellier, (16) 67 66 31 10.

Nouvelles Du Monde

NdF

QUEBEC
Qu'est-ce-que c'est-tu, ton jeu, coudonc ?

What's your game, en québécois

Tout en me maudissant d'avoir promis un reportage à Guiserix, je progressais dans la neige sale de la rue St Denis, par moins quinze degrés, vers mon but : *Le Valet de Cœur*. Ça me rappelait Batman. On peut trouver six ou sept magasins du même genre à Montréal, et trois à Québec. Pour servir une clientèle de trois mille accros âgés de 16 à 25 ans et masculine à 99%. La vente par correspondance fait un malheur, dans une Province grande comme trois fois la France, et « parsemée » ('peux pas dire peuplée) de six millions d'habitants, en majorité francophone.

Le magasin n'était pas très rempli, donc, et en travaux : ils agrandissaient et créaient leur club, preuve de succès. Les jeux qui marchent ? En vrac : AdC, MERP, Paranoïa, Empire Galactique, Traveller, et Cyberpunk, évidemment. BattleTech pour les très jeunes. Les wargameurs, plutôt anglophones, jouent à Squad Leader, Third Reich, la série des Fleets. On compte un Petit Caporal pour dix Eventreurs de dragons, alors que les rôlistes ne sont qu'un tiers de la population ludique dans le reste du Canada. Les jeux sur ordinateur sont très prisés, l'informatique équipe plus de foyers que chez nous. Rayon grandeur-natures, 150 joueurs s'obstinent à l'Université de Laval à Québec, et les killers sont plutôt mal vus depuis qu'un fou a décimé une quinzaine de demoiselles à Polytechnique — et pas au pistolet à eau. Les cadres d'entreprise participent à des « fins de semaine de meurtres »[1], dans des hôtels de la banlieue montréalaise, pour résoudre des énigmes façon Agatha Christie.

Les fanzines distribués en magasin ont pour noms *Hexagone* ou *Mandragore* — bougrement originaux. D'autres circulent dans les facs et les cégeps (lycées). Les tournois *Invasion* (WG) et *Provocation* (JdR) doivent faire face aux problèmes de déplacement des joueurs. L'Association Québécoise de Joueurs de Simulation, qui les organise, compte envahir le tournoi ontarien (donc anglophone) « Can Game » cette année.

Doux enchaînement : vingt clubs québécois (sur quarante en tout !) sont fédérés à l'A.Q.J.S., nette avance sur la France. Lors d'une rencontre avec son président, Jean-Christophe Filosa : « Nous nous sentons plus proches de l'Europe que des U.S.A. » Ouverture à ce sujet d'une polémique dans *Mandragore*, visant à bannir le franglais des parties de jeux de rôle. « Nous mettons progressivement en place un programme d'échange avec la France et la Suisse. Nous souhaitons parvenir à un rythme de deux voyages par an, ainsi qu'à une présence régulière dans les salons ». Avis aux clubs !



Le président de l'A.Q.J.S.

Coup de pouce pour finir : Jean-Christophe cherche un éditeur européen pour « Carcajou », jeu de rôle sur la vie des Amérindiens avant l'arrivée des « pionniers » blancs. Hugh !

Frédéric Urbain

1) Chez ces farouches défenseurs de la langue française, les mots « week-end » et « murder-party » sont bannis.

ESPAGNE

Madrid : première

Après Barcelone, Madrid commence à se structurer. Patronnées par la ville et l'éditeur JOC Internacional, les *1ères Rencontre de Jeux de Simulation de Madrid* étaient organisées par le club Heroe, les 20, 21 et 22 avril. En dehors des compétitons, des animations et projections mettaient l'ambiance, et des conférences (sur le jeu avec figurines napoléoniennes et sur la tactique dans les jeux) éclairaient les esprits.

Troll : nouveau look

Edité désormais par Diseños Orbitales (qui publie la version espagnole de Traveller), le magazine de jeu de rôle gagne des pages et de la qualité d'impression. Le contenu est toujours aussi bon, et comme ils parlent des jeux français, les hispanophones pourront y trouver un avis de plus avant d'acheter un jeu.

ITALIE

Printemps prolifique en Italie où les conventions s'enchaînent. Les 23 et 24 mars à Chieti, une convention, certes modeste, concrétisait la percée des jeux de simulation vers le sud de l'Italie. Les journaux et la télé locale ont salué l'événement, qui s'est tenu dans un cloître médiéval restauré dans son ancienne splendeur.

Un autre convention, le *Stratégi-con II*, s'est déroulée à Pise les 30 mars et 1er avril, et une troisième près de Florence, fin avril : trois jours consacrés essentiellement aux jeux de plateau.

Mais celle que nous avons retenue parmi toutes s'est produite à Gênes les 6, 7, et 8 avril, où le club Labyrinth s'est exercé à organiser la rencontre en guise de répétition pour la Grande Convention de septembre 92 (en l'honneur de Christophe Colomb, natif de la ville). La télévision nationale est venue ici aussi filmer ces figurines napoléoniennes, ces joueurs étranges qui se défoulent avec D&D, Warhammer 40 000, Shogun et même Hurlements (eh oui !), tout cela sous d'immenses toiles à thèmes religieux. Car la convention s'était installée dans l'institut Brignole, monument du XVIIe siècle. Dans ce cadre religieux, un grand tournoi D&D (éliminatoires régionales en vue des finales romaines) a réuni 17 tables, à côté des tournois de Blue Max, Axies and Allies, Call of Cthulhu, et les éternels AD&D et Diplomacy ; et là surprise : comme à Padoue en 89 (voir CB54), c'est le Français Nicolas Pilartz qui a emporté les prix.

Ce genre de convention fait désormais partie de la vie quotidienne des joueurs italiens, chaque ville essaye plus ou moins bien d'en organiser une, et déjà, on ne sait plus où donner de la tête.

Andreas



Un décor qui met dans l'ambiance. Mais quelle ambiance?

ADRESSES :

– *AQJS*
Association Québecoise des Jeux de Simualtion,
4545 av Pierre de Coubertin,
CP 1000- succ. M,
H1V 3R2,
Montréal, Québec

– *Troll,*
Diseños Orbitales,
c/Pedro de la Creu
23, Bjos.
08034 Barcelona,
Espagne.

– *AMA Corporation,*
Viuzzo delle Canne 66,
50136 Firenze, Italie.

– *Puck,*
via Cantore 7,
16149 Geneva, Italie.

BRÈVES :

- L'édition italienne de Call of Cthulhu devrait être présentée sous peu par l'éditeur Stratelibri.
- Twilight 2000 a été traduit en italien par Nando.
- Des petits éditeurs se lancent dans la confection de modules de jeu de rôle : AMA Corporation (qui édite le zine Spell book) a déjà sorti Il Cavaliere Fantasma (bien fait et garanti sans orques ni gobelins) et La Capanna di Baba-Yaga pour accompagner une série de figurines (Vorodin) produites par Faro di Lucca. Geo Adventures propose des petits fascicules (tapés) avec en encart les divers plans à détacher.
- Côté zines, notons l'apparition de Puck, fait à Gênes et axé sur les aides de jeu.

PRÉVISIONS MÉTÉO LUDIQUES

Tempêtes en prévision ! Stormtroopers et Storm Knights dans les deux derniers jeux de West End Games, supplément Stormbringer chez Oriflam.



Casus Belli présente...

• Aux éditions Guy Delcourt, **l'album Kroc-le-bô**. Le must des années 90.
• Un scénario pour Simulacres de 32 pages (ambiance horreur, compatible Cthulhu et Chill) devrait paraître chez Jeux Descartes à la fin juin. Pour la rentrée sont prévus deux suppléments de 64 pages avec « historique » et gros scénario. Les thèmes sont encore secrets.

Editions D3

• Pour le jeu de rôle Alter Ego, les extensions **Draco, l'empire des jeux et des sens** (écran et 70 p.) et **Destination Paradise** (30 p.) sont disponibles. La prochaine sera le premier volet sur l'Hyper espace, titre non encore défini, livret d'une trentaine de pages.

Editions Dragon Radieux

• Les éditions Dragon Radieux, en cours de restructuration, retarde la sortie de leurs publications : Anashiva Reahna 3 et Hurlelune 3 sont repoussés en juin. Quant au magazine, il retarde sa parution en attendant de trouver un nouveau partenaire financier.

Eurogames

• **Dragon Noir** est vraiment dans vos boutiques. Prochaine parution prévue : **Vikings**.

Flamberge

• **Objectif Terre** la 3e extension pour Les Divisions de l'Ombre est disponible. C'est un livret de 76 p., couverture couleur. Les trois races extraterrestres ainsi qu'une base lunaire sont décrites en détail, deux scénarios venant compléter le tout. La deuxième édition du jeu sortira en septembre sous la même boîte mais les livrets seront présentés différemment, avec de nouvelles illustrations. En même temps, la 4e extension s'appellera **American Grim** et décrira l'Amérique.

France Culture

• Dans **Panorama**, de 12h45 à 13h30, Pierre Gioux et Jérôme Discours animent deux émissions par mois, une sur le jeu et l'autre sur la stratégie. Le jour de diffusion est soumis à fluctuations, mais tombe souvent le jeudi.

Graal

• **Le hors-série n° 4** consacré à Jack Vance est paru. Les fans de Cugel l'astucieux et de Kirth Gersen peuvent sauter dessus. Grâce à l'aide d'un passionné qui travaillait sur le sujet depuis trois ans, Graal HS peut, entre autres, vous proposer la liste de tous les sorts du Monde Magique. Ce numéro est aussi bon que le spécial Lovecraft était mauvais. C'est dire !

Hexagonal

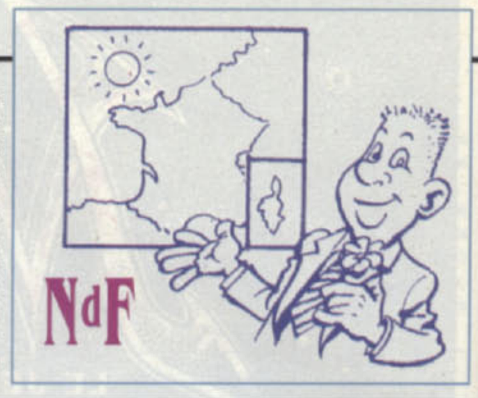
• L'écran Rolemaster est prévu pour juin.

IDEHAL

• Il existe une nouvelle règle de jeu d'Histoire avec figurines : **Charges révolutionnaires 1750-1800**/Règles de base. Extrêmement simple, destinée aux débutants. Elle est courte (31 p.) et claire, permettant un jeu rapide. La simulation historique précise a moins compté dans son élaboration que la jouabilité et la rapidité, aussi n'est-elle pas destinée au joueur confirmé, sauf s'il veut s'amuser. Dans l'avenir, un version « règles avancées » est prévue, qui autorisera les sous-unités détachées, le génie, les éléphants, etc. Son auteur est Vincent Herelle, celui de Première Ligne. Pour tout renseignement et commande, adressez-vous à l'Institut pour le Développement de l'Education à l'Histoire par les Activités Ludiques (IDEHAL), 10 villa d'Este, Tour Atlas, app. 2307, 75013 Paris.

Jeux Descartes

• Pour L'Appel de Cthulhu : la campagne des **Œufs de Karlath** est disponible et **le recueil des Monstres des contrées du rêve** ne devrait pas tarder. La nouvelle édition sera là en juillet.
• Pour Star Wars, **le matériel de campagne** est en vente. L'écran de jeu est bien plus joli que l'horreur originale. Le contenu n'est pas modifié. Le guide de l'Empire paraîtra en juillet.





• La **nouvelle édition des Aigles** a eu un peu de retard mais devrait être là.
• **Pour votre information**, règles et accessoires pour James Bond a pris du retard. Juin semble une bonne date.
• Pour Warhammer, **Middenheim la cité du loup blanc** est prévu en juin.
• Pour Paranoïa, l'ordinateur annonce la **Visite guidée du secteur DOA** en juin.
• Le prochain jeu de rôle publié par Jeux Descartes sera **Torg**, de chez West End Games, dont nous vous avons parlé la dernière fois. Sortie prévue en septembre.

Jeux Plus

• Ce **serveur minitel** (3615 Jeuxplus) animé par Philippe Mouchebeuf (Aristo et Fief2) vous permet de jouer à Fief2 par correspondance et fournit des règles additionnelles pour ce jeu (le saint Graal par exemple).

Les Silmarils



• **L'écran** pour le jeu La Terre Creuse est disponible. L'illustration, ainsi que celles du livret de scénarios fourni, est de Sanhajuas. La prochaine extension concernera l'Imperium. Signalons enfin que si les quatre premiers romans d'Alain Paris sur La Terre Creuse sont difficilement disponibles (Anticipation Fleuve Noir), une nouvelle trilogie est en cours de parution avec *Le dirigeable Certitude, Les Fils du Miroir Fumant* et *Le peuple pâle*.

Ludodélire

• Nos joyeux lurons se lancent dans le réalisation de deux nouveaux jeux. Thème du premier : les équipes de football, du second : la préhistoire. Aucun date de sortie n'est avancée.

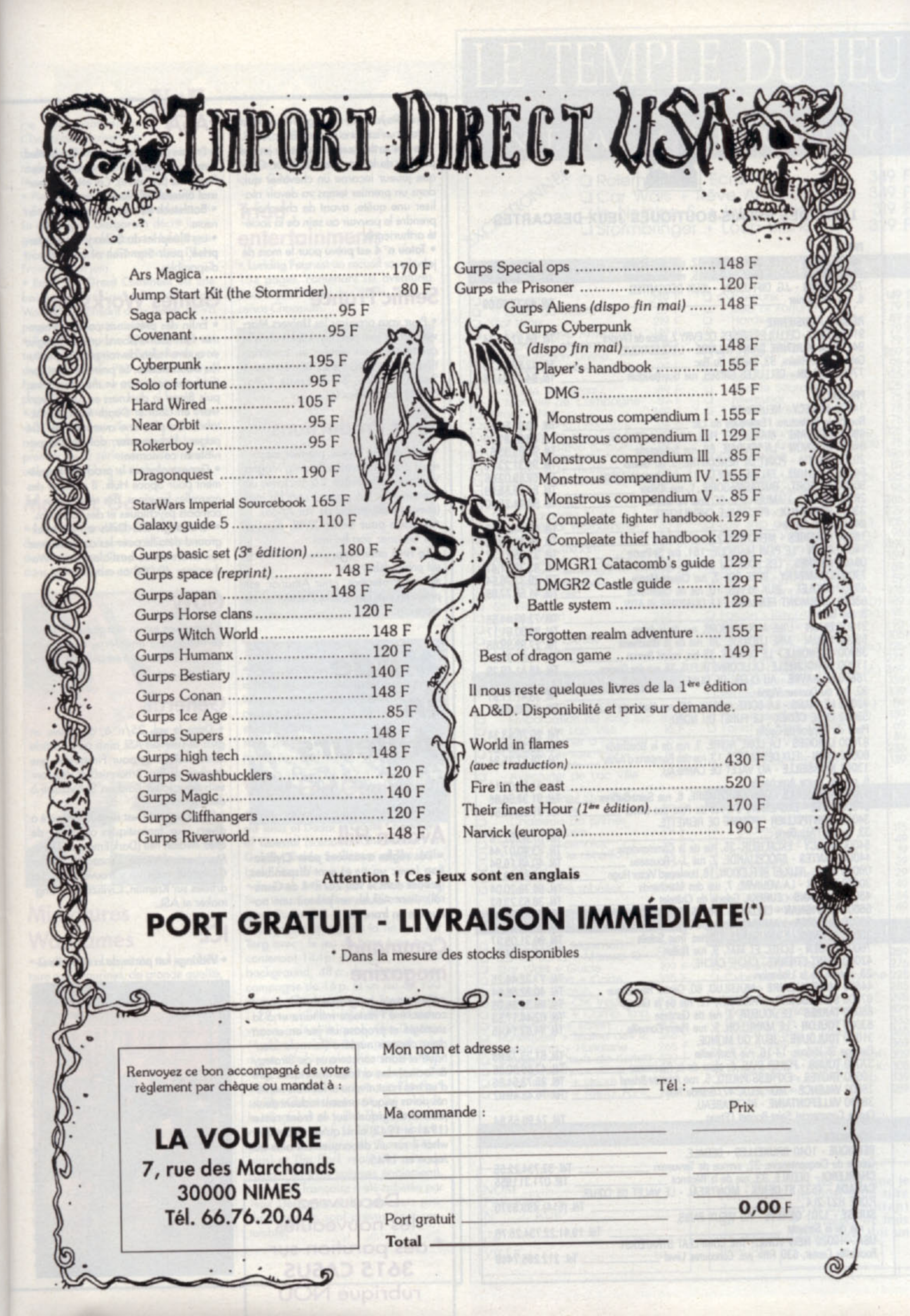
Milton Bradley France

• **HeroQuest**, le jeu de plateau, est disponible (voir Sur un plateau p. 68).

Oriflam

• **Le Loup blanc** est un supplément pour Stormbringer (en partie utilisable pour Hawkmoon). Il comprend la description de trois temples (Loi, Chaos, Elémentaire), la flotte de guerre des





Import Direct USA
Ars Magica .... 170 F
Jump Start Kit (the Stormrider) .... 80 F
Saga pack .... 95 F
Covenant .... 95 F
Cyberpunk .... 195 F
Solo of fortune .... 95 F
Hard Wired .... 105 F
Near Orbit .... 95 F
Rokerboy .... 95 F
Dragonquest .... 190 F
StarWars Imperial Sourcebook 165 F
Galaxy guide 5 .... 110 F
Gurps basic set (3e édition) ...... 180 F
Gurps space (reprint) .... 148 F
Gurps Japan .... 148 F
Gurps Horse clans .... 120 F
Gurps Witch World .... 148 F
Gurps Humanx .... 120 F
Gurps Bestiary .... 140 F
Gurps Conan .... 148 F
Gurps Ice Age .... 85 F
Gurps Supers .... 148 F
Gurps high tech .... 148 F
Gurps Swashbucklers .... 120 F
Gurps Magic .... 140 F
Gurps Cliffhangers .... 120 F
Gurps Riverworld .... 148 F
Gurps Special ops .... 148 F
Gurps the Prisoner .... 120 F
Gurps Aliens (dispo fin mai) .... 148 F
Gurps Cyberpunk
(dispo fin mai) .... 148 F
Player's handbook .... 155 F
DMG .... 145 F
Monstrous compendium I . 155 F
Monstrous compendium II 129 F
Monstrous compendium III ... 85 F
Monstrous compendium IV . 155 F
Monstrous compendium V ... 85 F
Compleate fighter handbook. 129 F
Compleate thief handbook 129 F
DMGR1 Catacomb's guide 129 F
DMGR2 Castle guide .... 129 F
Battle system .... 129 F
Forgotten realm adventure .... 155 F
Best of dragon game .... 149 F
Il nous reste quelques livres de la 1ère édition AD&D. Disponibilité et prix sur demande.
World in flames
(avec traduction) .... 430 F
Fire in the east .... 520 F
Their finest Hour (1ère édition) .... 170 F
Narvick (europa) .... 190 F
Attention ! Ces jeux sont en anglais
PORT GRATUIT - LIVRAISON IMMÉDIATE(*)
* Dans la mesure des stocks disponibles
Renvoyez ce bon accompagné de votre règlement par chèque ou mandat à :
LA VOUIVRE
7, rue des Marchands
30000 NIMES
Tél. 66.76.20.04
Mon nom et adresse :
Tél :
Ma commande :
Prix
Port gratuit
0,00 F
Total

Jeunes Royaumes, des règles de combat naval et un scénario nommé Enfer Jaune.

• **Le Roi Arthur** est le deuxième jeu de plateau de la gamme Excalibur. Chaque joueur incarne un chevalier qui, dans un premier temps va devoir réaliser une quête, avant de chercher à prendre le pouvoir au sein de la société arthurienne.

• **Tatou n° 4** est prévu pour le mois de juin.

Semic France

• Pour vous procurer les **Univers Marvel** (qui ne sont pas disponibles dans le commerce mais vendus en souscription) décrits dans l'inspi BD, écrivez à Semic France, 6 rue Emile Zola, 69288 Lyon cedex 02.

Siroz Productions

• **Intervention divine**, premier supplément pour In Nomine Satanis/Magna Veritas est disponible. L'écran (avec un scénario de 16 pages) sort fin mai (avec une illustration de Var Anda).

• **L'écran pour Berlin XVIII**, dessiné par Gassner, sort fin mai.

• **Le rêve américain**, pour Car Wars, est prévu début juin.

• **Ares Protectiva**, pour Athanor, est prévu en juin (on fouette l'auteur en ce moment).

Made in Ailleurs

Avalon Hill

• Des **règles avancées pour Civilization** (avec un « z ») sont disponibles (parues dans le vol. 26/n° 1 de General). Jeux Actuels en prévoit une traduction en français.

Command magazine

• Ce nouveau magazine américain est consacré à l'histoire militaire et à la stratégie et propose un jeu en encart dans chaque numéro (formule identique et donc concurrente de Strategy & Tactics). Les articles historiques sont d'un très haut niveau et les trois numéros parus jusqu'à présent incluent deux jeux stratégiques sur le front russe (1941 et 1942) ainsi qu'un surprenant what-if sur un débarquement allié au Japon en 1945.

FASA

• En juin pour Shadowrun : **The bottled demon** (recueil de scénarios), **Queen Euphoria** (aventure). Cet été : **Paranormal animals of North America**.

• **Battletech Reinforcement n° 2** est en route.

• Les **Blueprint du Galaxy Class Enterprise**, pour Star Trek of course, sont disponibles.

Games Workshop

• Enfin des prévisions pour Warhammer FRP. Tout d'abord une campagne en quatre volets devrait paraître, intitulée **Doomstones**. Le premier volet sortira sous peu : *Fire in the mountains*, puis *Blood in darkness* en juin, *Dwarf wars* en août et *Death Rocks* en octobre. De plus une aventure de 104 pages : **Lichemaster**, doit être disponible en ce moment.

• **Genestealer** est le prochain supplément pour Space Hulk. Il contient des nouvelles figurines, des règles pour les combats psychiques et des scénarios.

• **Waaargh The Orks** est un background détaillé pour les combats avec ces charmantes bestioles, pour Warhammer 40,000 ou autre.

GDW

• **Imperium** est un wargame de science-fiction, où une Terre isolée lutte contre un empire interstellaire. Sortie mi-juin.

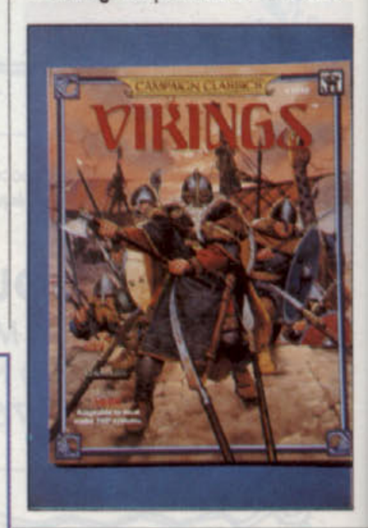
General

• Dans le vol. 25/n° 6, on trouve un gros dossier sur ASL ainsi qu'un article et des scénarios pour Firepower, une analyse de Pax Britannica et des conseils pour jouer Raid on St Nazaire à deux joueurs.

• Le vol. 26/n° 1 est surtout consacré à divers jeux fantastiques ou de SF de chez Avalon Hill (Dark Emperor, Dune, Merchant of Venus, Dinosaurs, Stellar Conquest) mais on y trouve aussi des articles sur Kremlin, Civilization, Kingmaker et ASL.

ICE

• **Vickings** fait partie de la nouvelle sé-



NdF

rie des *Campaigns Classics* qui décrivent un contexte précis et son adaptation aux règles de Rolemaster et de Fantasy Hero.

• **Pirates:** voir Tête d'affiche p 28.

• Pour MERP : **Greater Harad** est sorti. La campagne **Gorgoroth** décrit la région du Mount of Doom sur 144 pages.

• Le **Rolemaster Companion IV** en France début juin.

• **Emer The Great Continent** est une boîte d'extensions pour Shadow World. Elle contient deux livrets de 96 pages et une carte couleur.

• Pour Cyberspace, **Sprawlgangs** est sorti. **Cyber rogues** et **Body Bank** sont deux recueils de PNJ. **Death Valley/ Free Prison** est une campagne de 112 pages.

• **Metal Express** est le nom d'une nouvelle série de jeux de plateau, que l'on nous annonce simples et rapides. Le premier de la série sera *Silent Death*, un jeu de combat spatial.

Mayfair Games

• **Lone Wolf and Cub Game** est un jeu de plateau basé sur le comic américain du même nom. On y joue à 1 ou 2, dans le Japon des samouraï.



Miniatures Wargames

• Cette revue consacrée au jeu d'Histoire avec figurines, de grande qualité, est distribuée en France par les éditions Les Silmarils, 12 rue du Maréchal Joffre, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : (16) 73.90.91.42. Le rédacteur en chef cherche de nouveaux collaborateurs, même français. Contactez donc les Silmarils.

Strategy & Tactics

• Le n° 133 contient un petit jeu en encart sur la bataille de Bâton Rouge en Louisiane en 1862, durant la guerre de Sécession. Par ailleurs, on y trouve un bilan assez complet de la guerre Iran/ Irak, et une analyse de la stratégie britannique au tournant des XIXe et XXe siècles. Les joueurs de Pax Britannica y trouveront leur affaire.

• Le jeu en encart du n° 134 est consacré au débarquement d'Anzio en 1943. Les fanas de la bataille des Ardennes trouveront un gros article sur l'importance de cette campagne dans la 2e G.M.

Triad entertainments

• **Lurking Fear** est un recueil souple de 154 pages, contenant six aventures pour le jeu l'Appel de Cthulhu. Sous licence Chaosium.



TSR

• Aucune nouvelle « nouvelle » pour le moment, de traductions ou d'importations normales de TSR pour la France. Le brouillard flotte sur l'Atlantique et la Manche mais devrait se dissiper sous peu. Prochaines nouvelles en juillet.

West End Games

• Prévus pour fin avril, début mai : **Lurid Tales of Doom** et **Game Chambers of Questal** (scénarios Ghostbuster) et **Galaxy Guide 5 : Return of The Jedi** (pour Star Wars bien sûr).

• En juin : **Jedi's Honor** (scénario solo Star Wars) et **Vulture of Dimension X** (pour Paranoïa).

• Le gros morceau de la fin mai est **Torg** avec : le jeu de base (une boîte contenant 144 p. de règles, 80 p. de background, 48 p. de scénario, une campagne de 16 p. et un jeu de 150 cartes), *The Living Land Sourcebook* (128 p. sur l'Amérique du Nord redevenue paléolithique), *The Destiny Map* (scénario de 64 p., premier volet d'une trilogie, plus l'écran du MJ), *Torg : Storm Knight* (un roman de 350 p.). Puis suivront en juin *The Possibility Choice* (aventure, 2e volet de la trilogie) et en juillet *The Nile Empire Sourcebook* (128 p. de background sur l'univers du Pharaon Mobius) et *The Dark realm* (la suite du roman, en trois volumes également). La licence française a été achetée par Jeux Descartes et les premiers produits traduits sont prévus pour septembre. ◆


SPECIALIST
GAMES WORKSHOP
CITADEL MINIATURES
STRATEJEUX
13 rue Poirier de Narçay 75014 PARIS
Tél : 45 45 45 87 - Métro.: Porte d'Orléans
Horaires d'ouverture : du mardi au samedi
de 10h30 à 13h30 et de 14h à 19h
A DOMICILE...
WAAARGH THE ORKS :
Livret de 104 pages donnant des informations sur la société Ork, leur organisation militaire et des détails sur leurs clans, uniformes, insignes etc.
179 F (en anglais)
disponible
FIGURINES PLASTIQUE 6 mm
"EPIC SCALE" POUR SPACE MARINE
ELDAR LEGION
EPIC IMPERIAL GUARD
EPIC SPACE MARINES
ORK-HORDE
SPACE ORKS
ELDAR LEGION :
Plus de 150 figurines d'infanterie "Eldar" et de "Gravtank". 130 F
EPIC IMPERIAL GUARD :
Plus de 300 figurines de gardes impériaux, "Ratling", "Beastmen", "Ogryns" et commissaires. 130 F
EPIC SPACE MARINES :
Plus de 300 figurines de "Marines", "Terminators", moto "Landspeeders", Sergents et "Commanders". 130 F (disponible sous réserve)
SPACE ORKS :
Contient 36 figurines plastique d' Ork W40K. 155 F
ORK HORDE :
Plus de 150 figurines d'infanterie "Ork" et de "Battlewagon". 130 F
TARIFS
REGLES EN FRANCAIS
Warhammer Battle =190 F
Hordes Sauvages =109 F
FIGURINES PLASTIQUE WB
Régiments de Base =155F
Armée de Squelettes =155F
Space Hulk =280 F
Death Wing =185 F
Terminator squad =189 F
Genestealer Juin
REGLES DE BASE EN FRANCAIS
Space Marine =280 F
Advanced Heroquest =280 F
Figurines Citadel
Toutes les nouveautés de White Dwarf
Jeux de rôle
Jeux de plateau
Vente par correspondance
Frais d'envoi
25 F France métropolitaine 60 F autre
Vos commandes postées dès réception
Tarifs sur demande
Indiquez le titre de ce journal avec votre commande
... et à la BOUTIQUE
bien sûr !

LETTRES *Choisies*

NdF

Cela devait être au tour du Barbare de s'y coller pour les réponses à vos courriers, et il avait commencé quelques textes bien gratinés. Mais voilà, il a pris le Concours Une Page très au sérieux, et lit de façon attentive tous vos textes, ce qui lui prend pas mal de temps (vous avez déjà essayé de réfléchir avec le bruit d'une tronçonneuse hurlant à vos oreilles ?). Nous avons donc demandé à un de nos collaborateurs, plus gentil, de se charger de cette tâche ardue.

Jérôme Le Comte. Montagny en Vexin.

Ce magazine est sans conteste possible le meilleur de sa catégorie (mon abonnement date d'ailleurs de 1984). Néanmoins je trouve parfois qu'il s'égare dans des chemins douteux. Ainsi dans le dernier numéro (le 56) je trouve « l'humour » si on peut appeler cela ainsi fort peu amusant. Notamment dans l'article sur le jeu « In Nomine Satanis » où la référence au Front National n'est guère joyeuse. Ainsi dire « que les démons sont envoyés sur Terre par leur prince pour répandre le mal » et quelques paragraphes plus loin prendre l'exemple d'un démon, conseiller régional du Front National, me parait mal venu. De même sous le titre se moquer de Mg. Lefebvre n'est pas très heureux. Je ne demande pas à la rédaction de Casus Belli de prendre parti pour un quelconque mouvement nationaliste, mais un peu de tenue s'impose. Par contre l'exemple du Parti Communiste aurait été bien venu, celui-ci ayant prouvé depuis près de 70 ans que dans l'extermination de population innocente, il était devenu le maître (évidemment je plaisantais).

En fait l'apolitisme devrait être la « religion » de Casus Belli. Ni droite, ni gauche mais pas non plus au centre. De même dans ce numéro vous faites très fort : un jeu sur les démons, deux sur le postulat de la victoire allemande durant la dernière guerre et enfin sur l'univers quelque peu violent de Cyberpunk. Mais ce n'est pas mes seules critiques.

Pour continuer, votre page de publicité sur les cigarettes me semble assez mal placée ; elle ne fait pas très sérieux. A quand la publicité sur l'alcool en fin de magazine pour contrebalancer le tabac. Bref, il ne manque plus que le minitel rose dans les pages centrales. Sans être puritain je préfère les annonces des divers jeux ou boutiques à celles-ci. Celle sur J. Clegg est aussi de très mauvais goût dans la mesure où il se fait le chantre de la lutte pro communiste en Afrique du Sud avec l'ANC (d'ailleurs les gouvernements occidentaux devraient mettre de l'argent de côté car dès que l'ANC installera sa version démocratique du pouvoir je doute que ce pays restera indépendant économiquement très longtemps, enfin il ne faut pas être pessimiste mais en observant les autres pays africains il faut être réaliste…).

Mais Casus Belli reste néanmoins un excellent magazine dans son domaine. Votre page centrale de ce numéro sur les 10 ans de CB est d'ailleurs très bien faite. Pour finir, votre partie wargame est souvent bien meilleure que la partie jeu de rôle. Pourquoi ? Cependant pour terminer comment se fait que 1941 ait eu autant d'errata, il faudrait peut-être messieurs les rédacteurs faire un peu plus attention.

Salutations à tous les journalistes et collaborateurs de Casus Belli.

Cher Jérôme

(je me permets de vous appeler Jérôme),

Vous me faites gentiment penser à tous ces braves gens qui pensent que l'humour véritable est mort avec la pasteurisation du camembert siffleur et qui se désolent que la ligne Maginot n'ait servi qu'à arrêter les comiques troupiers. Tout d'abord, je vous signale que les exemples choisis pour illustrer l'article sur In Nomine Satanis ne l'ont pas été à but démonstratif mais bien parce qu'ils ont été « vécus », tirés au sort sur les tables en cours de jeu. Et puis, pour un démon, mieux vaut s'implanter dans un parti politique en expansion plutôt qu'en voie de disparition, non ? Quand à Mgr Lefebvre, il représente pour moi une église qui veut revenir à la tradition sous la forme du latin et du repos dominical. Alors que le latin n'est pas plus sacré qu'une autre langue (en tout cas moins que l'araméen) et que l'église a changé le jour du Seigneur du samedi au dimanche pour « récupérer » les païens par le biais de leurs coutumes. La tradition ? Quelle tradition ?

Quant à la présence de la « pub » pour Ouï FM (qui sponsorisait le concert de

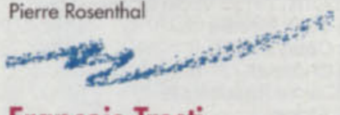
NdF

J. Clegg) comme d'ailleurs celle pour L'Ecran Fantastique, c'est le phénomène naturel des supports d'information qui cherchent à élargir leur audience. Je pense que nos lecteurs ne trouveront rien à redire à ce que Ouï FM ait consacré trois heures par jour, au Salon des Jeux de Réflexion, à interviewer des personnalités du monde du jeu. Ou que l'Ecran Fantastique consacre des pages aux jeux à thème fantastique. Eh bien, il est normal que si nous voulons nous faire connaître (et les jeux de simulation par la même occasion !) dans d'autres domaines, et donc sensibiliser plus de lecteurs, et donc avoir plus de moyens (Oui, oui, disent nos rédacteurs...), et donc vous présenter un plus beau magazine, il est normal disais-je, qu'il y ait réciprocité et que d'autres médias puissent se faire connaître chez nous.

Reste la pub pour le tabac. Là, c'est comme la peine de mort, on peut être pour ou contre (ach ! za c'est de l'humour...). Bon, moi je ne fume pas et aucune pub pour cigarettes ne me donnera jamais envie d'essayer le cancer. Ayez un peu d'indépendance d'esprit, choisissez par vous-même.

Enfin, pourquoi tant d'errata pour 1941 ? C'est notre faute, avouons-le. Nous avions demandé à Frank Stora de nous faire une adaptation française de ce jeu, alors que les organisateurs du Championnat de France de Wargame avaient établi leurs barèmes d'après une traduction fidèle. Il n'y a donc pas beaucoup d'errata mais bien deux versions du même jeu : l'« adaptation » et l'« officielle ». Les deux sont jouables. Pour l'année prochaine, il n'y aura qu'une seule version des règles.

Pierre Rosenthal



François Tresti. Rennes.

Je suis abonné depuis peu à la revue, mais j'ai commencé à la lire il y a cinq ans à peu près. Je l'achetais deux ou trois fois par an.

J'ai joué à deux ou trois jeux de rôle, mon préféré étant « Stormbringer » (je suis un inconditionnel de Moorcock. Et oui, je suis un « tiphoso » de Science-fiction en tout genre. C'est pourquoi je constate avec plaisir à chaque sortie de la revue votre rubrique « Inspi-romans » car pour être « Rolliste » il faut au moins aimer la Science-fiction tout au moins l'Heroic fantasy. Ce serait donc sympa d'étendre la rubrique et de faire un coin Science-fiction pour les fadingues, les bargeots de l'Irréel ou des Premiers Ages.

A ce sujet dans le cadre de « l'inspi-romans» je viens de finir une trilogie d'Alain Paris qui est sortie dans la collection Anticipation fleuve Noir. Sous les titres suivants : c'est « le cycle de Pangée » avec « al Refa'i » n° 1705, « Joal ban Kluane » n° 1711 et « Sassar » n° 1717. Pour un maître des Donjons, un maître de jeu, cette trilogie est une vraie mine. Elle se présente comme une chronique, agréable à lire, qui décrit la chute d'une civilisation pré humaine avec des détails assez précis sur la vie courante, le système politique, les règles économiques, les factions. En résumé il est assez riche, c'est à mon avis une aubaine pour les amateurs des Premiers Ages qui veulent autre chose que le classique Conan...

Cher François,

Nous avons publié ta lettre de préférence à trois ou quatre qui tombaient à bras raccourcis sur Roland Wagner parce qu'il n'avait pas dit de bien du roman d'Orson Scott Card : *La Stratégie Ender*. Tu nous fais part de tes lectures et c'est quand même préférable aux critiques stériles. Effectivement Roland peut avoir des avis contestables, et moi-même suis souvent en désaccord avec lui. Et alors ? Il n'est pas possible pour un critique de posséder la vérité vraie. En ce qui concerne le roman susnommé, je l'ai lu et je l'ai trouvé assez intéressant mais sans plus (si vous voulez lire du Card, achetez plutôt le superbe *Une planète nommée Trahison*, chez Denoël). Il serait paru dans les années 50-60, personne n'y aurait fait attention à côté de *Dune*, d'*Ubik*, de *Fondation* et de bien d'autres. Quand on pense que ce roman a eu à la fois le Hugo et le Nébula (les plus grands prix de SF) on peut effectivement s'interroger sur l'avenir du genre... Mais ce n'est pas parce que *JE* le dis que c'est plus vrai.

Je signale aux amateurs d'Alain Paris (et de jeu de rôle) que cet auteur publie en ce moment une nouvelle trilogie dans le monde de La Terre Creuse : *Le dirigeable Certitude, Les Fils du Miroir Fumant, Le peuple pâle*. Le tout aux Editions Fleuve Noir, collection Anticipation.

Pierre Rosenthal



CLUBS

FRANCE

■ **Bordeaux.** *La Confrérie des Sorciers Maudits* change d'adresse et s'installe au 16 rue de Grassi, 33000 Bordeaux. Tél. : (16) 56.44.55.94.

■ **France.** Un joueur a créé la *Fédération des joueurs de Rêve de Dragon*, afin de publier entre autres un annuaire des adeptes de ce jeu. Contactez Ludovic Hirlimann, 11 av. de la Redoute, Esc. 4, 92600 Asnières. Ou la BAL Ludovic Dé Gob III sur le minitel 3615 CASUS.

■ **Lens.** *Les Ch'tis Aventuriers* vous invitent à jouer à AD&D, Empire & Dynasties, Space opera, Berlin XVIII, Star Trek, Cthulhu, Full Metal Planète, etc. Contact : Eric au (16) 20.04.07.42.

■ **Limoges.** *La Citadelle du jeu* tient des réunions de jeu de rôle 2 à 3 fois par semaine. Rendez-vous au CROUS La Borie, 185 av. Albert Thomas, 87000 Limoges.

■ **Montpellier.** *Le Manoir des Roses* est un club de jeux de rôle qui ouvre ses portes à la Maison pour tous Boris Vian, 12 rue de l'améthyste, le samedi à partir de 15h. Contact: 16.67.64. 14.67.

■ **Nancy.** Le club *Fondation runique* change de nom pour *Démon & Merveille.* Adresse et renseignements à la MJC St-Epvre, 14 rue du cheval blanc, 54000 Nancy.

■ **Nancy.** *Les rédempteurs* s'installent à la MJC Bazin, 47 rue Henri Bazin, 54000 Nancy le vendredi à partir de 20h30 et le samedi à partir de 14h. On y pratique les jeux de rôle. Tél. : (16) 83.36.56.65.

■ **Nangis.** Le club *Mimesis* a pour noble vocation de promouvoir le jeu de simulation (jeu de rôle, wargame, boardgame) dans la région de Nangis. Contactez donc le club Mimesis, 65 rue Noas-Maumenil, 77370 Nangis. Tél. : (1) 64.08.73.05.

■ **Paris.** *Les Héraults de Galadriel* font des réunions de jeu de rôle tous les mercredis au MBA Institute, 38 rue des Blancs Manteaux, 75004 Paris. Tél. : (1) 43.43.35.27 le soir.

■ **Pont-Péan.** *Les hussards d'Isengard* se réunissaient pour jouer aux jeux de figurines ou de rôle le vendredi soir (20h/24h) et samedi soir (17h/24h) au Grand Logis (MJC) 35170 Bruz. Ils y ajoutent maintenant le mercredi (14h/18h30), le samedi (14h/17h) et le dimanche (13h/18h30) à la salle polyvalente, 35131 Pont-Péan. Renseignements : Christophe au (16) 99.52. 42.41 ou Patrick Guiné au (16) 99.52. 78.18.

■ **Saint-Julien.** *La confrérie des sept tabernacles* se réunit à la mairie de St-Julien le vendredi et le samedi à partir de 20h. Renseignements le soir auprès de Xavier au (16) 80.23.25.90.

BELGIQUE

■ **Jodoigne.** *L'Antre du Dragon Naïf* (ADN) pratique le jeu de rôle (Paranoïa, Cthulhu, Stormbringer) et le jeu de plateau (Battletech, Talisman) et se réunit le vendredi de 17h30 à 21h dans le dortoir désaffecté de l'école St-Albert. Renseignements : Stef au 019/ 65.58.50 après 19h.

LUXEMBOURG

■ **Luxembourg.** Le club *Frenn vun Simulations - an Rollenspiller* se réunit à Luxembourg-ville le mercredi de 19h30 à 23h. Tél. : Romain Breuer au 33.23.94.

SUISSE

■ **Lausanne.** *La Compagnie des Rôlistes Endurcis Violents mais Erudits* (C.R.E.V.E.) se réunit essentiellement le samedi, de 14h à tard dans la nuit pour jouer à : RuneQuest, Hurlements, Paranoïa, Stormbringer, Full Metal Planète et Blood Bowl. Pour savoir où vous rendre, téléphonez à Thomas au 021/ 32.40.67 ou Mathias au 021/ 32.16.71.

EUROPE

■ Le club **l'AMIKS** (patronné par Avalon Hill et The General) propose de jouer aux wargames par correspondance, pourvu que l'on ait 21 ans et que l'on lise et écrive l'anglais. La cotisation annuelle est de 5£. Tous renseignements après du « regional director » Andy Daglish, 1 The Spinney, Cheadle, Cheschire, SK8 IJA, Grande Bretagne ou de Patrice Lacoste, 3 rue du Maréchal Ney, 91860 Epinay s/Sénart, France.

NdF

BOUTIQUES

Cholet. La boutique **Jeux Rêves,** 10 rue du Commerce, 49300 Cholet est à vendre. Pour tous renseignements, contactez Anne Poirot au (16) 41.58. 77.88.

Paris. La boutique **Jeux Descartes Montalivet** cherche vendeur (expérience en vente et jeu exigée). Envoyez C.V. + photo avant le 31 mai au 15 rue Montalivet, 75008 Paris.

Toulon. L'une des plus anciennes boutiques de jeu, **le Manillon,** est mise en vente. Adressez-vous à Jean-Michel Garcia, 5 rue Pierre Corneille, 83000 Toulon. Tél. : (16) 94.62. 14.45.

Démenti. Bernard Chaffange (secrétaire de la FSEL : Fédération du Sud-Est Ludique) nous écrit que contrairement à ce qui est signalé dans le bulletin n° 3 de l'Association des Clubs de France (ACF), il n'a aucune responsabilité au sein de cette association et qu'il n'en fait pas partie.

En direct de la rédaction NdF

Kroc-le-bô bulle en hardback

L'album de notre gob favori est dans vos boutiques de jeu et chez vos libraires BD. Avec un peu de chance, les Parisiens pourront peut-être faire dédicacer ce mythique objet par Thierry Ségur et Bruno Chevalier au mois de juin, dans une ou deux boutiques non encore déterminées. On vous tiendra au courant sur le minitel. Quant aux histoires qui paraissentdans ce numéro de Casus Belli et le suivant, jouez aux sept différences entre la version magazine et la version album, nos complices ayant prévu deux chutes différentes à chaque fois.

Les Concours



Concours 1941

Plus de quatre-vingts réponses nous sont parvenues : certaines brillantes, d'autres moins bonnes ! La bonne option consiste selon nos experts à faire 3 attaques à 4/1 sur les hexagones 1122, 1222 et 1322 en utilisant les 2 panzergroupes (14-6 et 15-6) ainsi que 2 infanteries (5-3) avec de l'aviation. Ce qui permet d'anéantir le 4-3 et d'ouvrir une autoroute vers Riga. Au sud, il faut franchir la rivière en 1924 et démanteler au mieux les blindés russes.

Liste des vainqueurs :

1- Paul Rose
2- Jean-Pierre Moreau
3- Lévan Sharif
4- Pascal Ode
5- Laurent Girault

Le premier gagne un Civilisation, un Illuminati et un Suprématie, le 2e un Illuminati et un Suprématie. Les trois autres un an d'abonnement à Casus Belli.

Concours Les Aventuriers

Organisé par Casus Belli et Stonehenge dans notre numéro 55.

– Réponse 1 : Le premier roman *Bob Morane* a été édité en 1953.

– Réponse 2 : *Le mystère de la grande pyramide* de Edgar P. Jacobs est paru pour la première fois en 1950 dans le Journal de Tintin.

– Réponse 3 : En 1950, le pourcentage de la population française possédant à la fois un téléphone et un réfrigérateur était de 5%.

Réponse 4 : Entre 1950 et 1959 ont été éditées *L'Affaire Tournesol* et *Coke en stock*, aventures de « Tintin & Milou ».

– Réponse 5 : C'est Jacques Tati lui-même qui interpréta M. Hulot.

– Réponse 6 : Grace Kelly est la petite amie de James Stewart dans *Fenêtre sur cour* d'Alfred Hitchcock.

– Réponse 7 : Les 2 pays de l'Est (7 lettres chacun) qui ont connu des insurrections en 1956 sont la Pologne et la Hongrie.

– Réponse 8 : La première bombe atomique soviétique date du 29 août 1949.

– Réponse 9 : Le Traité de Washington, signé en avril 1949, institua l'Organisation du Traité de l'Atlantique Nord (O.T.A.N.).

– Réponse 10 : En 1953 parait le premier roman de James Bond par Ian Fleming, *Casino Royal*.

Liste des gagnants:

Notre grand gagnant : Boris Treguer, Tregunc.
2e ex aequo : Yann Lemort, Wattignies et Lionel Dumont, Saint-Etienne.
4e : Rolan Maillot, Hourtin.
5e ex aequo : Thierry Dutailly, Louvil et Nathalie Beck, La Madeleine.
7e : Matthieu Bonneau, Paris.
8e : Jean Lointier, Darnétal.
9e : Denis Desbiez, La Varenne St-Hilaire.
10e : Jean-Marie Toussaint, St-Paul de Varax.

La société Stonehenge ayant pris du retard dans le calendrier de parution des jeux offerts aux gagnants, nous prions les heureux élus d'accepter nos excuses. Ils seront contactés personnellement dès que possible.

Concours Whog Shrog

Voici les résultats du concours Whog Shrog, qui vous demandait de créer une famille de Loks (les ennemis des Whog Shrog). Le texte du gagnant sera publié dans notre prochain numéro.

• 1er : Jean-François Chatelet (Meudon) gagne 5000 F.

• 2e et 3e : Loic Canuel (St-Maxime) et Karine Paquot (Hyères) gagnent les parutions de la gamme Siroz à vie.

• Ensuite, gagnent la gamme Siroz pendant un an : Jean-Yves Desbons, Nicolas Debrabant, Lionel Peyre, Bruno Falba, Cyril Robbe et Emmanuel Jurançon.

• Gagnent un abonnement à Casus Belli d'un an et une figurine Kroc-le-bô : Eric Poireault, Aurélien Ducoudray, Olivier Auffrédou, Bernard Santraine et Patrick Delsol.

• Tous les autres concurrents gagnent une figurine Kroc-le-bô.



Concours Une Page Le Barbare

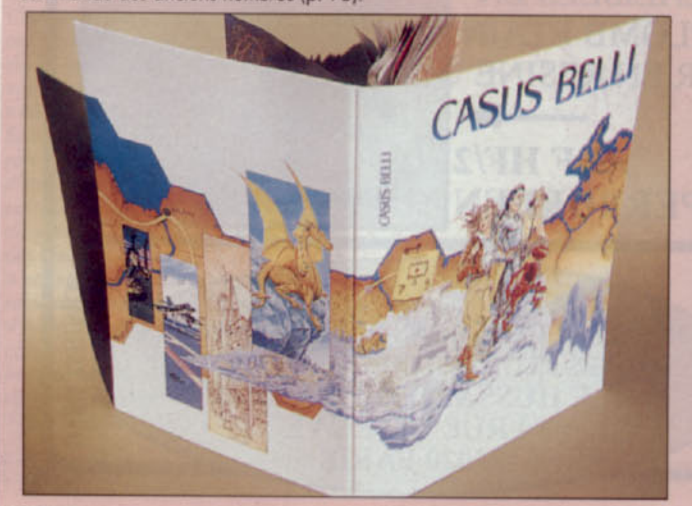
Hé bien ! Moi qui pensais avoir trouvé un bon filon en vous demandant de me réaliser des miracles en une seule page, j'en suis pour mes frais. Pensez, j'avais prévu de partir en vacances avec les quelques maigres tentatives que j'espérais. Mais je me retrouve finalement enseveli sous votre courrier. Bon je ne vais pas vous encenser, il y a du bon et de l'excellent d'accord, du mauvais aussi, mais surtout pas mal de tentatives moyennes (non, je ne vais pas verser dans le « vous êtes tous formidables »). De toute façon ce qui compte, comme je l'avais dit, c'est votre effort. En contrepartie de quoi, je dépouille en ce moment vos derniers envois avant de me mettre à faire une liste de tous vos noms et de vos mérites respectifs. Comme ça les gagnants recevront non seulement mon badge (et le certificat comme quoi ils l'ont bien gagné et non pas acheté sous le manteau à quelqu'un) mais aussi sauront qui sont les autres et leurs idées. Dans le prochain numéro, cette liste des gagnants sera publiée en tout petit et serré, histoire de les faire tous tenir.

Dans notre dernier numéro, nous vous promettions un débat polémique entre un membre de l'ancienne équipe de Chroniques d'Outre-Monde et son repreneur. Nous nous excusons auprès de Fang qui nous a écrit et envoyé son texte à temps, mais l'autre partie ne voulant pas de cette discussion, elle n'aura donc pas lieu. Quant à nous, nous ne rajouterons pas d'huile sur le feu.

Bien à vous, Le Barbare.

Certains relient les hommes, Casus Belli relie les monstres.

Elle est nouvelle, elle est belle ! La nouvelle reliure Casus Belli est disponible, illustrée par Didier Guiserix comme vous pouvez le voir sur la photo ci-dessous. Elle vous permettra de ranger six numéros (une année) de Casus Belli (on vous dit ça parce que la notice à l'intérieur parle de douze numéros, mais il s'agit d'une notice du fabricant pour d'autres reliures deux fois plus grosses). Pour la commander, utilisez le bon prévu à cet effet sur la page de commande des anciens numéros (p. 93).



TÉLÉGRAMMES

Eurodélire et Ludogames

Du rififi chez les éditeurs de jeu... Eurogames et Ludodélire ont décidé de travailler ensemble tout en conservant chacun son identité : local commun, échanges au niveau de « la tête et des jambes », concertation des politiques éditoriales (délai, par exemple...) et accords pour la commercialisation des produits. Dans ce cadre, Ludodélire prendra en charge la distribution des jeux Eurogames dans les magasins spécialisés à partir de cet été.

Rumeurs

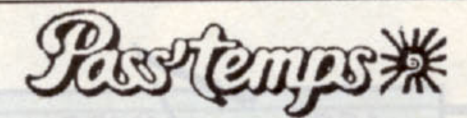
Un des employés de Steve Jackson Games aurait joué à Cyberpunk grandeur nature. Accusé d'avoir piraté des réseaux sensibles, la C.I.A. aurait confisqué les disquettes trouvées chez l'éditeur, lesquelles contenaient justement le texte du supplément cyberpunk pour GURPS.

Le meilleur prix

Comme chaque année, le serveur ICOR*CJR, après consultation de la base et des journalistes du milieu ludique, a attribué des prix aux jeux de rôle de langue française. Le palmarès 1989 a été proclamé en avril.

Meilleur jeu : l'Appel de Cthulhu (déjà gagnant en 88).
Meilleure parution 89 : Athanor.
Meilleur jeu en heroic fantasy : RuneQuest.
Meilleur jeu 100% français : Rêve de Dragon.

Quelque chose à nous dire?
3615 CASUS
écrivez-nous en rubrique
RED



Depuis 1982 LE JEU A UNE ADRESSE

Magasin ouvert tous les jours de 9h à 12h et de 14h à 19h le Lundi de 14h à 19h

26, Galerie de l'Etape 51100 REIMS

- ROLEMASTER	**270 F**
. Creatures & Treasures I	105 F
. Creatures & Treasures II	105 F
. Companion I	105 F
. Companion II	105 F
. Companion III	105 F
. Elemental companion	125 F
. Vog mur	59 F
. Pirates	119 F
. Vikings	119 F
- JRTM	**199 F**
. Ecran	59 F
. Carte	59 F
. La lorien	108 F
. Calenhad	79 F
. Adventure guidebook II	125 F
. Ents of Fangorn	109 F
. Hazards of the Harad Wood	65 F
. Voleurs de tharbad	65 F
. Angmar pays du roi sorcier	99 F
. Isengard	105 F
. Rangers du Nord	105 F
. Moria cité des nains	105 F
. Minas tirith	167 F
. Empire of the witch king	119 F
- SHADOW WORLD	**169 F**
. Orgillion Horror	65 F
. Tales of the Loremaster I	65 F
. Tales of the Loremaster II	65 F
. Islands of the Oracle	75 F
. Star Crown Empire	109 F
. Jaïman	125 F
. Cyclops Vale	65 F
- CYBER SPACE	**169 F**
. Edge on	79 F
. Sprawlgangs & Megacorps	79 F
- CYBERPUNK	**159 F**
. Sold of fortune	89 F
. Hard wired	99 F
. Near Orbit	89 F
- SPACE MASTER	**279 F**
. Ecran	59 F
- RUNEQUEST	**225 F**
. Genertela	199 F
. Dieux de Glorantha	178 F
. Monts arc en ciel	118 F
. Maître des runes	149 F
. Land of ninja	149 F

- STORM BRINGER	**205 F**
. Ecran	70 F
. Le chant des enfers	109 F
. Le voleur d'âmes	128 F
. L'octogone du chaos	79 F
. Démons et magie	114 F
. Le Loup blanc	114 F
- HAWKMOON	**199 F**
. Ecran	70 F
. L'île brisée	134 F
- JAMES BOND	**119 F**
. Goldfinger	89 F
. Dr No	69 F
. Octopussy	89 F
. L'equipement	109 F
. Le dossier	39 F
- STAR WARS	**119 F**
. Le guide	89 F
. Commando : Shantipole	59 F
. Chasse à l'homme tatouine	59 F
. Campagne pack	N.C
- PARANOÏA	**169 F**
. Ecran	65 F
. Blues Jaune pour boîte noire	54 F
. L'ordinateur frappe 2 fois	112 F
. Clones dans l'espace	49 F
. Envoyez les clones	49 F
. Pressez les oranges	39 F
. Pour une poignéé de laser	52 F
. Livret du joueur	25 F
. On ne vit que 6 fois	64 F
. Paranoïa aigüe	79 F
. Compléxité complexe alpha	72 F
. Bleus du secteur mit	69 F
- WARHAMMER	**179 F**
. La campagne impériale	159 F
. Mort sur le Reik	159 F
- WARHAMMER BATL.	**209F**
. La horde sauvage	109 F
- LEGENDES CELTIQ.	**169 F**
. Longue traque	59 F
. Malédiction de cahir	59 F
. Le prix du sang	69 F
. Accessoires des joueurs	69 F
- LEGEND. 1001 NUITS	**189 F**
. Accessoires	89 F
. Règles complètes	119 F
. Le trêfle noir	69 F

. L'oeil de balor	69 F
. Aden	69 F
. Akenaton	69 F
. Le signe du serpent	149 F
. Poursuite conn ruadan	69 F
- MALEFICE	**169 F**
. Drame rue des recollets	59 F
. Carnet capitaine Pop plinn	59 F
. Brasiers s'éteignent jamais	69 F
. Délivrez-nous du mal	59 F
. Dompteur de volcans	69 F
. Enchères sous pavillon noir	59 F
. Musique adoucit les meurtres	69 F
. Montreur d'ombres	59 F
. Folies viennoises	59 F
. Coeur cruel	59 F
. Bestiaire	119 F
. Lisière de la nuit	99 F
- ATHANOR	**199 F**
. Ecran	79 F
. Masques	119 F
- BERLIN XVIII	**134 F**
. Marxmenn 12.35	149 F
- WHOG SHROG	**134 F**
. Metal fantasy	134 F
-ANIMONDE	**159 F**
. Arc en ciel des ténèbres	119 F
. Aventure	119 F
- IN NOMINE SATANIS	**189 F**
- SHERLOCK HOLMES	**235 F**
. Meurtre à carlton house	89 F
. Affaire oiseau de papier	109 F
. Affaire Queen Park	139 F
- SPACE HULK	**269 F**
. Deathwing	175 F
- SPACE MARINE	**269 F**
- BATTLE TECH	**195 F**
- BLOOD BOWL	**169 F**
. Zone mortelle	99 F
- JAMES BOND	**269 F**
- DRAGON NOIR	**215 F**
- CAR WARS	**189 F**
- KRYSTAL	**245 F**
- FLUX	**115 F**
- CIVILISATION	**285 F**
- JD+ N°5	**30 F**
- FANTASY MINIATURE	**109 F**
- KARPATH	**20 F**

PASS'TEMPS : LE CHOIX, LES PRIX !

De nombreux autres jeux sont disponibles, contactez-nous au 26.40.34.13

NOM	Montant de la commande ....
ADRESSE	Frais de port et d'emballage 25 Frs
CP VILLE	MONTANT TOTAL ....
TEL:	Envoyez votre commande à PASS'TEMPS adresse ci-dessus

Les jeux sont postés en recommandé le jour même de la réception du paiement (sauf le samedi)

PRIX VALABLESJUSQU'AU 11.07.90 DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

LES ZINES

En fer et Dame Nation

Le combat fut titanesque ! C'est par centaines (?) que les morts se relevèrent et quittèrent les lieux, un peu confus, jurant mais un peu tard qu'on ne les y prendrait plus. Grâce à la bonne volonté et la coopération bénévole du dieu des photocopieurs, la relève était là, poussant la porte du champ de bataille de ses petits doigts pleins d'encre encore fraiche... En 89, beaucoup de fanzines fleurirent, et beaucoup (hélas, ce furent souvent les mêmes) ont périclité depuis. Dommage, mais félicitations aux survivants et aux autres aussi. Surtout aux autres ! Recommencez, ne vous laissez pas abattre par un essai infructueux. Essayez de comprendre pourquoi cela n'a pas été comme vous le vouliez et corrigez le tir... ou faites profiter de votre expérience d'autres qui voudraient se lancer. Début 90 annonce déjà la couleur, avec un tas de petits nouveaux. « Pourvou qué ça doure » comme disait ma grand-mère.

Les anciens

Pour des raisons de place, je ne mentionnerai que les fanzines que j'ai reçus (hélas...) et parfois un commentaire. Les informations concernant l'adresse, le format et la périodicité ne sont mentionnées qu'en cas de changement depuis la liste parue dans CB54.

- **666** n° 7, 15 F, 60 p. et un gadget...
- **Broos** n° 5, 30 F, 44 p. Avec un journal de 4 pages (La voix des vents). G. Fournier, 25 rue de Verdun, 91370 Verrières-le-Buisson.
- **Beff'Toh Espee Cruist** n° 4, 15 F, 84 p. Superbe couv'couleur.
- **Coups Critiques** n° 6, 10 F, 44 p. 16 chemin du stade, 69440 Mornant.
- **D6** n° 5, 10 F, 26 p.
- **Galactic news** n° 10, 6 F, 20 p. A noter, le hors série n° 1, tout sur Star Wars.
- **Karpath** n° 2, 20 F, 76 p. Couv'couleur et superbe qualité.
- **La gazette de Polystyrène Jr** n° 4, 12 F, 38 p.
- **La gazette du troll bossu** n° 10, gratuit, 46 p.
- **La lettre de Baker Street** n° 3, 6 F, 16p, format A4.
- **L'antre du dragon** n° 9, 20 F, 36 p.
- **Le bulletin de la guilde** n° 19, 12 F, 20 p.
- **Le sanctuaire des volcans** n° 9, gratuit, 30 p.
- **Les portes de l'effroi** n° 3, 5 F, 20 p. Centre social Noyon, av. Noyon, 42300 Mably.
- **Le triple cercle** n° 6, prix ?, 44 p.
- **Ludozine** n° 5, 80 FB, 32 p.
- **Nolgia** n° 5, 10 F, 36 p. Accompagné de Saturnie et Oniria, les deux premiers volets d'un JdR « portatif, adaptable et modulaire ».
- **Mach die spuhl !** n° 61, 75 FB, 29 p.
- **Pleine Lune** n° 10 et dernier de la série. Son éditeur va « s'incruster » (sic) à la Taverne du dragon maboul.
- **Runes maléfiques** n° 4, 30 F/5 numéros, 12 p.
- **Scène à Rio** n° 13, 15 F, 24 p.
- **S.P.R.L.** n° 3, 80 FB, 24 p. G. Delaruelle, 6 rue St-Jean, 5900 Jodoigne, Belgique.
- **Tinkle bavard** n° 3, 15 F, 30 p.
- **Triumvirat** n° 47, 13 F, 42 p.
- **Vopaliec** n° 55, 12 F, 52 p.

Les nouveaux

Et ceux que l'on découvre maintenant seulement. Quelques mots seulement, mais des négociations sont en cours avec le rédac boss de Casus pour revenir à une formule plus régulière et surtout pour faire une présentation plus complète des fanzines.

- **Allo ?!! La Terre ????** n° 0, 15 F, 30 p. A4, apériodique. Spécial Robotech R.P.G. Scénarios AD&D et Méga. En tous petits caractères, intéressant mais très difficile à lire... G. Chervy, le Gréco, 58 bd Poincarré, 06160 Juan-les-pins.
- **Blood Runner** n° 1, 5 F, 20 p. A4, apériodique. Du JdR, rien que du JdR dans ce successeur du défunt « Simetierre ». Scénarios Paranoïa et AdC, plus un plan de la gare de Leipzig et assorti d'une aide de jeu pour AdC.

L'article sur la définition du JdR manque un peu de clarté. JF Graziani, 16 av. Beau Plan, 13013 Marseille.

• **Bulletin de la guilde de Picardie** n° 1, prix ?, 6 p. A4, apériodique. Infos régionales, mais aussi une aide de jeu JRTM et une critique de Simulacres. O. Guillo, 4 rue de la fontaine, Bray, 60810 Barbery.

• **Chaotiquement vôtre** n° 2, 11 F, 40 p. A4, trimestriel. Infos et reportages, banc d'essai Space Hulk avec un scénario, et scénario NATO. On y apprend même une rareté : « Comment transformer son scrabble en wargame ? » Tout un programme. 10 av. Maignan, 91210 Draveil.

• **Cyborg**, module n° 1, prix ?, 12 p. A4, apériodique. Ressemble à un fanzine, mais en fait c'est un jeu de rôle complet de type cyberpunk. D'autres modules doivent suivre. J. Le Gall, C.E.S Kermronx, BP 52, 29278 Brest cedex.

• **Dipsomanie** n° 6, 55 FB, 47 p. A4, trimestriel. Fanzine rejoignant la galaxie des zines de diplomatie et de jeux par correspondance. A noter qu'il existe en deux versions, française ou anglaise (Dipsomania). G.A. Bryant, 121 rue Jean Pauly, 4300 Ans, Belgique.

• **Draghouse** n° 1, 18 F, 72 p. A4 et couverture couleur, apériodique. Bancs d'essai, scénarios divers (Magna Veritas, Empire Galactique, AD&D, AdC), humour et humeur à la sauce Croc. S. Beau, 6 square Lavoisier, 78330 Fontenay-Le-Fleury.

• **FEERIK** n° 1, 15 F, 40 p. A4, apériodique. JdR toutes catégories, avec des aides de jeu (transports aériens dans les années 20), des scénarios (Hawkmoon, Hurlements, AD&D et Star Wars) et un peu de figurines (Les Aigles). A noter, une aventure solo 50% Toon, 50% Dracula, 50% Rocky HPS. Maison pour tous Boris Vian, 12 rue de l'améthyste, 34000 Montpellier.

• **Galaad** n° 2, 25 F, 44 p. A4, bimestriel. Infos et beaucoup d'aides de jeu tous azimuts (médiéval-fantastique). Un dossier AdC bien documenté. Une qualité de présentation à la limite de l'irréprochable. J.Ph. Schwab, 39 av. de France, 1004 Lausanne, Suisse.

• **Glasnost** n° 1, 40 FB, 20 p. A4, bimestriel. Organe du club l'OST, mais aussi infos et news. On y trouve une série de bons conseils pour un MJ débutant en manque de scénario. A. Delonville, 11 chemin d'Ellignies, 7590 Frasnes-lez-Anvaing, Belgique.

• **L'autre monde** n° 1, 5 F, 48 p. A4, trimestriel ET apériodique (?). Se présente comme zine de jeux de simulation, mais est surtout JdR. A part un banc d'essai Space Hulk, on y trouve des analyses (succinctes) de plusieurs JdR (RQ, Star Wars, Cyberpunk, etc.), des scénarios (007 et Star Wars) et des inspis. Le tout assez touffu, confus et diffus... Ph. Boulanger, 6 rue du commandant Bouchet, 93800 Epinay.

• **Les carnets de Ludomania** n° 2, prix ?, 39 p. A4 et couv'couleur, trimestriel. Infos, nouvelles (ou plutôt chroniques de campagnes), scénario Cry Havoc et surtout de bons conseils pour peindre les figurines. E. Desanois, 3 av. des roses, 59710 Attiches.

• **Les pieds dans la m...** n° 1, 20 F, 27 p. A4, apériodique. Tout ce qui vous manquait pour jouer (j'allais dire proprement, mais non, ce n'est pas possible...) convenablement à Zone, le JdR qui craint. Des scénarios (3) et des aides de jeu super (comment jouer au baby-foot !), et une certaine dose d'humour. A suivre. A. Brémaud, 11 rue des lilas, 79700 Mauléon.

• **Magister** n° 3, 19 F, 27 p. A4, trimestriel, couv'couleur entièrement à la main. Un peu de tout, en vrac, avec du JdR (scénario Simulacres/Trauma et aide au MJ de super-héros), du Killer, du wargame, une nouvelle et des infos. JB Catte, Hameau d'Eury, 02290 Morsain.

• **Rebel** n° 1, 10 F, 18 p. A4 (en double), apériodique. Spécial Berlin XVIII. La rédaction du zine veut qu'on parle de son bébé mais vomit sur Casus Belli à raison d'au moins 3 fois par page. De l'humeur, mais assez mal exprimée. 16 rue de Grassi, 33000 Bordeaux.

• **SLAM the door of west** n° 1, 20 F, 36 p. A4, bimestriel. Zine de JdR, avec des aides de jeu et des scénarios (Star Wars, AD&D, WJRF et... Warhammer 40000). Si, si, ça peut se jouer en JdR ! Avis aux joueurs, ne pas lire la critique de Hurlements !!! Réservée aux futurs MJ, elle dévoile trop de choses si vous voulez restez simple hurleur. Lire le Roloscope, où vous découvrirez que, si vous êtes du signe du Vampire, vous pensez à tort que tout le monde a une dent contre vous... Imperium Ludi, 47 av. Parmentier, 75011 Paris.

Mention spéciale pour un zine qui, à la base, n'a pas grand-chose à voir avec le jeu de simulation, mais qui peut être utile à beaucoup d'entre vous, « grandeur-naturistes » de tous bords :

• **Cesam** n° 9, 15 F, 56 p. petit format, trimestriel. Zine d'effets spéciaux et de maquillages, et même une (petite) rubrique JdR. On y trouve aussi des tas d'infos sur les films fantastiques passé, présent et à venir. FX Compagnie, G. Laloge, 9 rue Brune, 21000 Dijon.

Voilà, six mois d'actualité fanzinesque résumés sur une seule page, c'est dur... La prochaine fois peut-être que cela ira mieux, espérons...

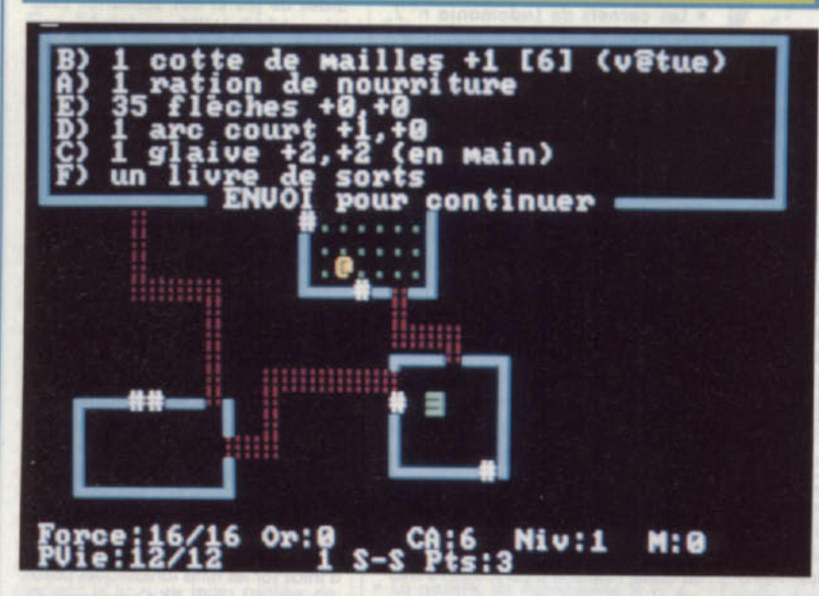
André Foussat

de Joe Casus

NdF

ROGUE 3615 CASUS

Le mois de mars est traditionnellement celui des grands nettoyages de printemps. 3615 CASUS n'a pas fait exception à la règle. Avec ses nouvelles rubriques et ses fonctions plus performantes, notre service télématique commence enfin à ressembler à celui que nous avions rêvé. L'attente aura été longue... mais mieux vaut tard que jamais, non ? En tout cas, vous avez été nombreux à saluer la qualité de Rogue, notre nouveau jeu. Voici quelques conseils utiles qui vous permettront de jouer « encore mieux »...



Comment survivre dans Rogue

Nous avons longtemps hésité à vous proposer des jeux sur minitel. Tous ceux que nous avions pu tester étaient loin de nous satisfaire. Nous désespérions de trouver notre bonheur, quand nous sommes tombés sur Rogue : un « jeu de rôle » vraiment interactif aux innombrables possibilités. Après une période de tests approfondis, nous avons fini par craquer. Il nous fallait ce jeu ! Désormais vous pouvez, vous aussi, l'essayer sur 3615 CASUS. Attention, vous risquez de ne plus pouvoir vous en passer !

Conseils pour les débutants

Lorsque vous jouerez pour la première fois à Rogue, sachez prendre votre temps pour goûter toute sa richesse. Une fois entré sur 3615 CASUS, tapez ROG + Envoi et lisez en détail toutes les règles. Elles sont très faciles à apprendre.

Quand vous avez choisi le nom de votre personnage (et le code secret destiné à le protéger), il ne vous reste plus qu'à choisir l'entrée que vous allez emprunter pour descendre dans le Cloaque. Comme il y en a quatre, tapez un chiffre entre 1 et 4 pour commencer la partie.

A ce stade, essayez d'abord de vous familiariser avec toutes les commandes qui vous permettent de contrôler votre personnage. Les plus importantes concernent les déplacements. Vous devez absolument les connaître sur le bout des doigts avant de vous lancer à l'aventure. Amusez-vous à explorer toutes les salles du premier niveau avant d'emprunter l'escalier qui conduit dans les profondeurs de Laelith. Plus vous descendrez, plus les monstres que vous rencontrerez seront dangereux, alors pas d'imprudence.

Conseils pour les initiés

Rogue est un jeu « dur ». La mort rôde au détour de tous les couloirs du Cloaque et vous êtes en permanence confrontés à des périls de toutes sortes : monstres, potions néfastes, pièges, famine... Pour vous aider dans votre quête, voici quelques conseils utiles. En cas de besoin, vous pourrez les retrouver, ainsi que quelques autres, dans la Tribune du Barbare Déchaîné sur 3615 CASUS.

— Quand vous recommencez une partie de Rogue, vous pouvez « sauter » les pages d'entrée en tapant ROGU + Envoi (au lieu de ROG + Envoi). Vous gagnerez ainsi un temps précieux !

— Rogue permet « d'enchaîner » des commandes. Ainsi, si vous désirez quitter rapidement le jeu (afin de répondre à un appel en DIA, par exemple), vous pouvez très bien taper QOO + Envoi, au lieu d'attendre que l'ordinateur vous pose les questions traditionnelles (« Voulez-vous quitter ? », ...). Cette technique est également très utile quand vous voulez changer d'arme. Ainsi, en tapant en une seule fois un ordre du type UDJ4E + Envoi, non seulement votre personnage se saisira de son arc, mais il tirera aussitôt une première flèche (dans la direction « 4 » dans le cas présent).

— Les « # » que vous pouvez découvrir sur les murs symbolisent des « inscriptions ». Pour les lire, il suffit de se mettre devant et de taper L+Envoi. S'il s'agit d'une phrase du type « moch'l borf... » vous êtes certainement devant un sort. Avant de pouvoir utiliser celui-ci, il faut le noter dans votre livre de sorts (F). Pour cela, il suffit de taper I + Envoi. La nature du sort en question vous sera indiquée par la même occasion.

— Il est aussi facile de lancer un sort que de boire une potion. Vous devez lire votre livre de sorts (LF + Envoi) et désigner la « page » correspondant au sortilège que vous voulez employer. Pour obtenir la liste des pages, une simple pression sur la touche <Sommaire> suffit. Si, par exemple, vous savez que le sort se trouve en page « A » de votre livre, tapez LFA + Envoi et... shazam ! Les puissances occultes se plieront à votre volonté...

— Le lancement d'un sort consomme des points de magie. Vous n'en possédez jamais qu'un petit nombre et vous ne pouvez en récupérer qu'en buvant certaines potions ou en montant d'un niveau d'expérience. N'abusez donc pas inutilement de la magie.

— Quand vous avez perdu beaucoup de points de vie, restez dans une pièce vide et tapez plusieurs fois 5 + Envoi, jusqu'à ce que vous en ayez récupéré assez pour pouvoir continuer. Méfiez-vous cependant des monstres errants qui peuvent arriver à l'improviste !

— Quand les choses tournent trop mal pour votre aventurier, vous pouvez, en dernier recours, quitter le jeu « sans » sauvegarder la partie en cours (tapez QON + Envoi). Vous pourrez ensuite rentrer à nouveau dans la partie en utilisant votre précédente sauvegarde. Bien sûr, vous aurez alors perdu tous les bénéfices de votre dernière aventure, mais cette astuce peut éventuellement vous sauver la vie ! Pour décourager les abus, sachez que nous avons prévu une pénalité : vous perdrez 10% du maximum de vos points de vie à chaque non sauvegarde.

— L'armure en mithril est la plus efficace de toutes et l'épée à deux mains est l'une des armes les plus dangereuses que puisse posséder votre personnage. Quand vous en trouvez, ne les laissez pas « dormir » au fond de votre sac !

— La commande « C » permet de découvrir d'éventuels passages secrets. Si vous arrivez à un cul-de-sac, tapez plusieurs fois C + Envoi afin de savoir s'il n'y a pas là une porte dissimulée. Procédez de la même façon pour découvrir des passages secrets dans les salles que vous visitez.

— Sachez utiliser votre arc. Certains monstres sont redoutables au corps-à-corps : les araignées et les najas (dont le venin peut vous faire délirer), les monstres de glace (qui peuvent vous geler à mort).

— Si vous avez le bonheur de posséder une Sainte Grenade, ne l'utilisez que si vous êtes suffisamment éloigné de votre cible. Si vous êtes trop près, elle vous infligera autant de dégâts qu'à vos adversaires.

— Attention aux assassins ! Certains joueurs prennent un malin plaisir à tuer les autres personnages. N'oubliez pas que pour frapper un autre joueur (qui apparaît sous la forme d'un chiffre à l'écran), vous devez être à son contact et utiliser F + Envoi. Quoi qu'il en soit, cette attitude n'est pas très sympathique, alors unissez-vous pour exterminer les assassins. Vous ferez œuvre de salubrité publique.

— Notez qu'il est possible de détrousser les cadavres (symbolisés par un « + »). Pour vous emparer de leurs biens, placez-vous au-dessus d'eux et tapez S + Envoi. En appuyant ensuite sur la touche <Sommaire> vous saurez tout ce que contient le sac du défunt. Au fait, n'oubliez pas de faire une petite prière pour le repos de son âme...

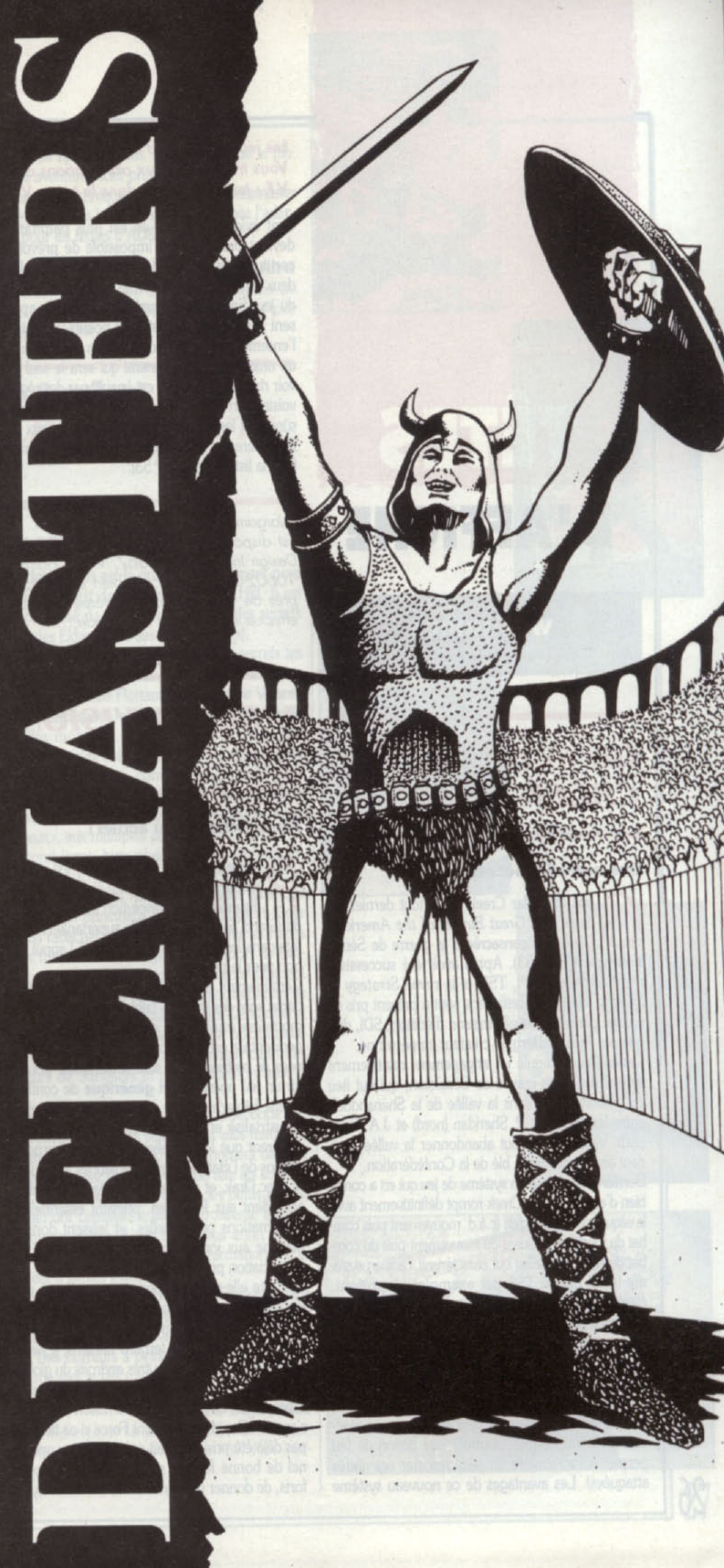
Joe Casus

Rascal : le meilleur d'entre tous

Il n'est pas à la portée de tout le monde de gagner à Rogue. S'enfoncer dans le Cloaque, trouver l'amulette de Gaelnor et remonter jusqu'à la surface est une mission difficile à accomplir, les occasions de perdre la vie en chemin étant innombrables.

Pourtant, Rascal (J.-M. Poirier dans le civil) est parvenu à ressortir du labyrinthe meurtrier quatre jours à peine après que nous ayons ouvert Rogue au public ! Je dois avouer que nous avons tous été surpris par l'exploit accompli... moi-même je n'ai jamais été capable de dépasser le seizième niveau. Comme Rascal avait démontré qu'il était un joueur d'exception, nous avons tenu à le récompenser dignement pour ses prouesses. Il recevra donc un ordinateur Atari 1040 ST.

A l'heure où j'écris, seuls trois autres aventuriers sont parvenus à triompher des périls du Cloaque : Anarion, Anatole et Dhurr-andal. Bravo à tous... et bonne chance aux autres !


DUELMASTERS

TÊTES D'AFFICHE

wargames

Les jeux viennent d'arriver: premières impressions.
Vous trouverez deux abréviations à côté des noms de jeux.
V.F. : jeu en français dans le texte. V.O. : écrit en étranger.

GUNS OF CEDAR CREEK

Une nouvelle Sécession

Guns of Cedar Creek est le tout dernier jeu de la série *Great Battles of the American Civil War* consacrée à la guerre de Sécession (voir CB n° 53). Après avoir été successivement édités par SPI, TSR et la revue *Strategy & Tactics*, les jeux de cette série sont à présent pris en charge par une nouvelle maison d'édition, SDI, dirigée par Richard Berg, le créateur en personne.

Cedar Creek simule un engagement relativement secondaire de la guerre de Sécession, qui eut lieu en octobre 1864 dans la vallée de la Shenandoah entre les généraux P. Sheridan (nord) et J.A. Early (sud). Vaincu, Early dut abandonner la vallée, perdant ainsi le grenier à blé de la Confédération.

Dernière mouture d'un système de jeu qui en a connu bien d'autres, Cedar Creek rompt définitivement avec la séquence de jeu rigide (c.à.d. mouvement puis combat du joueur n° 1, suivis du mouvement puis du combat de son adversaire) qui caractérisait l'ancien système (celui du jeu TSS par exemple). A présent, chaque joueur peut décider à son tour du type d'action qu'il souhaite effectuer (mouvement, combat, ralliement de ses troupes, etc.) et, en fonction de la valeur de son général en chef, il aura la possibilité d'effectuer plusieurs actions de suite avant que son adversaire puisse jouer à son tour. Cependant, chaque action d'un camp peut entraîner une réaction chez l'autre (par exemple une action de feu permet à l'adversaire de faire riposter ses unités attaquées). Les avantages de ce nouveau système sont évidents : le jeu en est plus palpitant et il devient pratiquement impossible de prévoir avec certitude les actions de l'adversaire. De plus, les deux joueurs sont concernés par toutes les phases du jeu. En revanche, certaines situations apparaissent peu réalistes : il est ainsi possible de faire tirer l'ensemble d'une brigade (environ 5 régiments) sur un unique régiment ennemi qui sera le seul à pouvoir riposter, même s'il est épaulé par des régiments voisins. En bref, Cedar Creek est un jeu qui ravira sûrement les habitués de la série. Quant aux autres, ils préféreront sans doute débuter par d'autres jeux (voir la liste dans CB n° 53).

Jérôme Discours

Wargame édité en américain par SDI. Le jeu est disponible sur commande à : Simulations Design Inc., PO box 567, White Plains, NY. 10602-056, U.S.A ; ou bien en insistant auprès de votre boutique préférée pour qu'elle effectue elle-même la commande...

LIGHT DIVISION

Aussi dépassé qu'actuel !

Paru en 1989, Light Division est un jeu au scénario dépassé. Celui-ci suppose un raidissement de la révolution iranienne à l'égard du Grand Satan, attaques de supertankers et attentats dans les aéroports américains à l'appui. Alors, bon pour la poubelle ?

Certainement pas, car il suffit d'oublier que les Pasdaran sont des milices « faiblement armées mais très motivées » *iraniennes*, que la force d'action rapide occidentale est *américaine* et que les forces équipées de matériel russe sont *soviétiques*, pour obtenir un jeu opérationnel **générique** de conflit d'intensité faible/moyenne dans un pays moyennement industrialisé et en partie désertique. Les auteurs déclarent que les données qu'ils ont incorporées à propos de l'état des forces iraniennes après la guerre avec l'Irak, et par-dessus tout les potentiels qu'ils accordent aux Pasdaran, relèvent essentiellement d'estimations personnelles, et laissent donc carte blanche aux joueurs pour les modifier selon leur appréciation propre.

La carte elle-même apporte son soutien à des variantes. Si le choix de certaines couleurs (vert et brun) à la place de trames plus légères est discutable pour la description de terrains iraniens, il peut parfaitement se prêter à d'autres endroits du globe.

Après une première lecture des règles qui semblent relativement classiques, Light Division (qui aurait dû s'appeler Rapid Deployment Force si ce titre n'avait pas déjà été pris) apparaît comme un jeu opérationnel de bonne facture susceptible, sans trop d'efforts, de donner naissance à des scénarios hypothétiques d'interventions légères. Un beau Meccano...

Michel Vineau

Wargame édité en américain par 3W. Prix indicatif : 260 F.

RED BARRICADES

La fin du géomorphisme

Avalon Hill présente Red Barricades comme la première extension historique du système Squad Leader. Les nombreuses gamettes précédentes n'auraient-elles été que pure fantaisie ? Certes pas, il semble surtout que le marketing fou ait frappé une fois encore, et emploie l'adjectif historique pour mieux faire passer la pilule et franchir la barrière du portefeuille...

Car exit ici le géomorphisme et les scénarios dits *design your own* où les joueurs bâtissent eux-mêmes leur ordre de bataille de départ. Les deux cartes (en papier) fournies dans la boîte se combinent pour n'en former qu'une seule, comme dans beaucoup d'autres wargames, mais plus question de compatibilité avec les versions cartonnées que l'on a connues précédemment.

Le chapitre de règles comprend essentiellement des dispositions relatives au mouvement, et typiques de l'environnement de Stalingrad. Un seul armement est introduit, une espèce de lance-cocktails Molotov utilisé par les Soviétiques en 1942-43. Mais le point le plus important est l'apparition de règles de campagne, qui prévoient la liaison des sept scénarios fournis. On trouve ainsi trois jeux de campagne, deux courts et un long. C'est l'innovation majeure de Red Barricades. Le passage d'un scénario à l'autre est matérialisé par une nouvelle phase, appelée *Refit Phase*, au cours de laquelle les deux camps essayent de se refaire une santé. C'est une sorte de mixage très réussi d'une *Rally Phase* géante et d'une procédure d'achat d'unités limitée par la disponibilité des hommes et du matériel. Cela introduit une nouvelle dimension à Squad Leader : l'héroïsme se trouve lié au management, et tout se passe comme si le joueur gagnait quelques galons ou étoiles au passage. On atteint quasiment le stade de jeu opérationnel avec des pions à l'échelle tactique.

Les scénarios eux-mêmes ne sont pas monstrueux, puisque six sur les sept se déroulent sur une superficie allant de 10 à 40 % de la carte, un seul occupant la totalité de celle-ci.

Red Barricades apparaît donc comme une alliance très bien menée du marketing et de l'innovation. Les aficionados du front russe peuvent se ruer dessus. Quant à ceux qui préfèrent d'autres théâtres, j'ai ma petite idée : à mon avis, les sorties de Turning Point Stalingrad et de Red Barricades ne sont pas totalement indépendantes, et je verrais assez

bien un deuxième module historique d'ASL traitant du Mont Cassin... Mais ceci n'est que conjecture...

Claude Esmein

Supplément pour le wargame Advanced Squad Leader, édité en américain par Avalon Hill. Diffusion française : Jeux Actuels. Prix indicatif : 260 F.

suppléments

pour MERP

ISENGARD ET LE GONDOR DU NORD

V.F.

Quand Saroumane était petit

Cette campagne pour les Terres du Milieu traite d'Isengard, le repaire de Saroumane pendant la Guerre de l'Anneau, et du Calenardhon, qui deviendra plus tard le Rohan. Pour une fois, la période traitée est antérieure à 1600-1700 du 3e Âge, époque préférée dans la plupart des modules et campagnes de ICE.
Gondor règne encore dans cette région, zone tampon avec les peuples venant de l'Est en traversant l'Anduin, et la transforme en marche militaire. Elle se situe entre les Montagnes Blanches, les Monts Brumeux et l'Anduin.
Une chronologie de la région est fournie pour permettre au maître de jeu d'adapter la campagne à la période qu'il a choisie. Une petite précision : les Rohirrim, décrits dans le Seigneur des Anneaux n'arrivent dans cette région qu'en 2510 3e Âge, et ne sont donc pas traités dans ce livret.
Comme d'habitude, les aspects géographiques et les cartes sont superbement traités. Le relief, le climat, l'économie, la faune et la flore, les peuples sont décrits en détail, et une carte «expurgée» est même fournie pour les joueurs. Le pays se trouve sous la domination politique de Gondor, et le maître de jeu trouvera à sa disposition tous les détails sur le gouvernement de la province et ses coutumes. Région frontalière, le Calenardhon contient de nombreuses forteresses bien décrites : Orthanc, Aglarond (et le Fort Cor), Calmirie, Onodrith et Tir-Anduin. Orthanc est examinée sous tous ses aspects, et le récit de la vie et les caractéristiques de Saroumane sont donnés en supplément.
La lutte fratricide (1435-1447) entre les seigneurs rebelles et Eldacar, héritier légitime, sert de cadre à ce module. Le peuple de Gondor se trouve engagé dans une guerre civile, le prince Castamir s'étant emparé du pouvoir et dirigeant Gondor d'une main de fer mais sans capacité réelle. Le Calenardhon est traité durement, s'étant rangé aux côtés d'Eldacar. C'est dans cette ambiance de troubles politiques et de résistance aux oppresseurs que la plupart des aventures sont proposées.
Les données techniques sont celles de Rolemaster et de MERP, mais la fin du module propose l'adaptation pour les règles d'AD&D.

Anne Vétillard

Supplément pour le Jeu de Rôle des Terres du Milieu et Rolemaster, édité en français par Hexagonal. Prix indicatif : 105 F.

pour RuneQuest

ELDER SECRETS

V.O.

Et de onze...

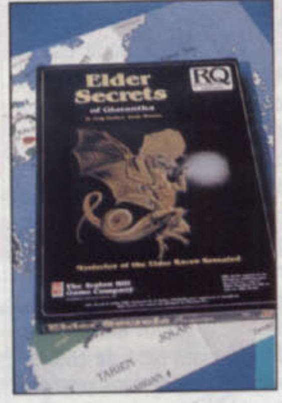
Elder Secrets est le onzième supplément pour RuneQuest de la gamme Avalon Hill. Il est composé de deux livrets, le livret des secrets et celui des Elder Races (les Races Aînées).
Le premier nous livre quelques uns des secrets les mieux gardés de Glorantha. Sachez que l'on y parle pêle-mêle de l'Ile Flottante, de la Terre Volante (un Skyrealm style Jorune), du Juggernaut, de la mère des monstres, des «os» et du «sang» des Dieux, de la voûte céleste, du climat et de quelques monstres légendaires comme la Chauve-Souris Pourpre ou les Hydres. Le point le plus important est la réapparition des cristaux magiques, le «sang des Dieux», aux multiples pouvoirs.
Le second livret, bien plus épais que le premier, donne une description poussée des Nains, Elfes et Trolls, les trois Races Aînées principales ainsi que de leurs cultes principaux : Mostal, Aldrya et Kiger Litor (du rabâché) et des informations sur les Races Aînées mineures. Des règles de création de personnages et des idées de scénarios accompagnent chaque description de race, ce qui permet enfin de créer des Ogres, des Babouins ou des Centaures et d'avoir une idée des motivations de tels personnages. La description de deux cultes, celui des Monteurs de Sangliers et de Cacodémon, clot le livret.
Les anciens de RuneQuest, ceux de la seconde édition, trouveront dans ce supplément plus matière à révision qu'à découverte. C'est le moment de faire des concours, par exemple citer de tête les sorts de magie divine d'Aldrya. Les autres, les petits jeunes, ceux qui ont commencé avec la troisième édition, ne pourront que se réjouir de pouvoir enfin découvrir (mais en anglais) toutes ces informations qu'ils croyaient à jamais inaccessibles.
Notons également que Avalon Hill récidive dans son mépris des joueurs en illustrant ce supplément de dessins dans la même veine que ceux de Trolls Gods. Des horreurs à peine dignes de la maternelle. Même moi je fais mieux.

Pierre Lejoyeux

Supplément pour le jeu de rôle RuneQuest, édité en américain par Avalon Hill. Prix indicatif : 190 F.











pour Ars Magica

COVENANTS V.O.

Home, sweet home...

Ce livret de 64 pages fournit aux MJ d'Ars Magica un système de création de covenants. Rappelons que ce terme désigne à la fois le «contrat» qui lie les magiciens entre eux, et la structure qui en découle : un lieu de recherches et d'étude, une sorte d'université de magie.

La diversité des sujets abordés est impressionnante : on verra bien entendu des points essentiels comme la taille du bâtiment ou ses défenses, mais aussi des éléments plus «impondérables», comme la quantité d'énergie magique à proximité du covenant, les relations avec le monde extérieur, sa réputation au sein de l'Ordre d'Hermès, ses obligations (au sein du monde féodal, ou face à d'autres puissances). Sans parler d'une foule d'autres données plus ou moins secondaires : moral et armement des grogs, nombre et qualité des chevaux possédés, état des laboratoires et de la bibliothèque, possession éventuelle d'objets magiques et ainsi de suite. Tout cela est choisi par les créateurs du covenant (joueurs ou MJ), en répartissant à leur guise un budget de points positifs/négatifs, d'une façon très similaire à la répartition des qualités et défauts d'un personnage... Mais ici, le nombre de points est attribué en fonction de la «saison» du covenant –la plus jolie idée du supplément– : un covenant parcourt un cycle naissance/croissance/maturité/déclin analogue à celui des saisons. Un covenant-type de chaque saison est fourni, avec des descriptions relativement détaillées et des idées de scénarios. Ces exemples permettent de réaliser à quel point les covenants sont «en dehors» du monde, et peuvent être effrayants.

A part ça, il y a quelques gâteries : le texte de la «charte» d'un covenant, le serment que doivent prononcer les nouveaux membres, et surtout les trois tables d'événements (politiques, mystiques et hermétiques) qui sont de vraies mines d'idées à elles seules. Dommage qu'elles ne soient pas un peu plus développées...

Covenants est un très bon supplément, à peu près indispensable aux MJ d'Ars Magica, précieux pour les joueurs qui voudraient se lancer dans la création de leur covenant, et qui mérite le détour même si vous ne jouez pas à Ars Magica — qui n'a pas, dans son univers, une université/guilde/association de magiciens?

Tristan Lhomme

Supplément pour le jeu de rôle Ars Magica, édité en américain par Lion Rampant.
Prix indicatif : 100 F.

pour Rolemaster, Fantasy Hero...

PIRATES

Yo ! ho ! Et une bouteille de rôle...

Cet ouvrage s'inscrit dans la nouvelle série des *Campaign Classics* de I.C.E., qui nous avait déjà offert Robin Hood et Mythic Greece, et maintenant Vikings.

Il présente, avec les systèmes de règles de Rolemaster, de MERP et de Fantasy Hero, le monde des pirates et leur environnement.

Après la description des méthodes de création de personnages, Pirates nous livre le contexte pour une campagne complète : un résumé historique, une vision générale du XVII[e] siècle depuis la vie aux colonies jusqu'à la mode en passant par les méthodes de guerre et la religion. De magnifiques reproductions de cartes du XVII[e] siècle illustrent la région des Caraïbes, de l'Amérique centrale, des Indes orientales, et de l'Afrique. Toutes les colonies importantes sont décrites de façon précise, ainsi que les bases pirates comme l'Ile de la Tortue. Bien sûr, la marine et la navigation sont évoquées, mais de façon très simple, ne décourageant pas les néophytes.

Pirates conseille deux époques pour mener à bien une campagne : celle de la flibuste et des lettres de marque, débutant en 1660 (corsaires travaillant officiellement ou officieusement pour une nation) et celle de la piraterie, débutant en 1715 (aventuriers sans foi ni loi, pillant tous les navires sans exception).

Le rôle des femmes pirates comme Anne Bonney et Mary Red est envisagé. La magie est possible (chamanisme et sorcellerie) mais fortement déconseillée par les auteurs. Des règles optionnelles pour l'utilisation des armes à feu, de l'escrime «raffinée», et les combats de vaisseaux, sont proposées (pour Rolemaster et Fantasy Hero). Comme d'habitude, un grand nombre de tables résume les règles et donne les caractéristiques de quelques pirates célèbres et de personnages fictifs (comme Captain Blood), ainsi qu'une certaine quantité de trésors et de créatures. En prime, vous trouverez six scénarios permettant de commencer à jouer rapidement.

Un regret : les flibustiers et corsaires français sont totalement oubliés. Surcouf, Duguay-Trouin, Jean Bart sont passés à la planche...

Un ouvrage remarquable, qui permettra de revivre en beauté les grands films d'aventure d'Hollywood, avec le fracas des abordages et l'enlèvement de la fille du gouverneur espagnol...

Anne Vétillard

Supplément en américain édité pour ICE, principalement pour Rolemaster et Fantasy Hero.
Diffusion française : Hexagonal.
Prix indicatif : 140 F.

jeux de plateau

FLUX

M comme Magie et Maths Modernes...

Tous les plus grands sorciers du pays se retrouvent dans les Grandes Plaines de Grob pour le concours annuel qui désignera le maître de la guilde. Il faut vaincre ou mourir car il n'y aura aucune pitié pour les perdants...

Les sorciers fourbissent leurs armes : des sorts d'une puissance colossale pouvant tout aussi bien faire sortir des montagnes ou des forêts de terre que créer des animaux mythiques et des chevaliers.

Chaque joueur part d'un coin d'une carte hexagonale sur laquelle est imprimé l'emplacement des globes de Flux (source de l'énergie magique), les rivières et le lac. Il se taille un territoire en plantant ici et là des Terres (montagnes, collines, forêts ou marais). Chaque Terre représente un «coin» de ce territoire et le joueur possède tout le terrain délimité par les Terres et son point de départ.

Les territoires ne sont pas inviolables, un joueur peut créer des Terres à l'intérieur d'un territoire adverse ; l'espace appartenant à deux territoires (l'intersection en maths modernes) est dit «contesté» et n'est à personne. Le joueur gagnant est celui qui, à la fin de la partie, possède le plus de globes de Flux dans son territoire incontesté.

Les créatures matérialisées par les magiciens (phénix, troll, etc.) guerroient contre les créatures des autres sorciers et servent à détruire les Terres adverses. Par exemple, la manticore peut détruire une forêt, le phénix un marais. Perdant un de ses «coins», le territoire se ratatine. Un pentagone devient un parallélépipède ; un carré, un triangle.

Rien n'est acquis définitivement dans Flux et l'issue de la partie se joue souvent au dernier tour. Les frontières sont fragiles, perméables ; les plus grands territoires peuvent disparaître en un tour. La Roche Tarpéienne n'a jamais été aussi proche du Capitole...

Oriflam poursuit avec ce jeu ses accords de distribution avec l'éditeur anglais Wotan Games, accords entamés avec Excalibur (CB 53). Si le jeu, plus fin qu'il n'y paraît de prime abord, présente de réels intérêts (simplicité des règles, intensité et rapidité de la partie), il souffre néanmoins d'une présentation «pauvre» (illustrations médiocres, carte en carton souple), d'un prix élevé en regard du matériel fourni et d'une erreur de coloration des pions qui fait que le bleu et le vert se confondent facilement.

En fait, Flux a toutes les qualités pour être un bon jeu d'encart, mais d'encart seulement. La présentation en boîte ne s'imposait absolument pas. Elle gonfle artificiellement le prix et risque de faire beaucoup de tort à ce petit jeu bien sympathique...

Pierre Lejoyeux

Jeu de plateau Wotan Games pour 2 à 6 joueurs distribué en France et en français par Oriflam. Prix indicatif 120 F.


TEMPS LIBRE
Des figurines bien sûr...
Des jeux aussi...
Des conseils surtout...
Temps Libre
c'est aussi :
des wargames, des jeux de plateaux,
des logiciels,
des armes anciennes,
des livres fantastiques, des concours,
et de la V.P.C.
TEMPS LIBRE
22, rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél. 42. 74. 06. 31

EPREUVE DU FEU

la critique

Rolemaster

Rolemaster a toujours suscité les réactions, ses partisans sont enthousiastes, ses détracteurs féroces. La sortie de ce jeu en français ayant écarté tout problème linguistique, reste à voir ce qui fait son intérêt. Alors, à défaut de répondre à toutes les questions, essayons d'en dresser un portrait aussi juste que possible.

De quoi s'agit-il ?

Les règles regroupées sous le titre Rolemaster ne constituaient pas, à l'origine, un jeu à proprement parler, mais plutôt un ensemble d'aides de jeu compatibles à tous les univers médiévaux fantastiques. Il s'agissait de trois livrets, combinant les systèmes de règles si souvent opposés des jeux à niveaux de type D&D et des jeux dits à compétences comme l'Appel de Cthulhu. Ces livrets pouvaient être utilisés indépendamment les uns des autres, ce qui est toujours le cas (à ce propos déplorons le fait que les manuels de la traduction française ne soient pas vendus séparément). Il suffit aux éditeurs de les réunir sous un titre générique pour constituer un jeu à part entière. Reste que, de par son origine, Rolemaster est avant tout un système de règles de simulation qui, s'il permet de jouer dans tous les univers, n'en propose pas un qui lui soit propre, raison pour laquelle il est impossible de définir un cadre ou une ambiance caractéristique de ce jeu. C'est à vous de le faire !

Trois livrets pour un jeu

Rolemaster a souvent été critiqué pour la « lourdeur » de ses règles. Pour voir de quoi il retourne exactement, passons le stade de la première impression. Car il est indéniable que l'approche de ces règles est souvent déconcertante. En effet, que penser d'un manuel de création de personnages de plus de cent pages ou d'un manuel de combat comprenant une soixantaine de grands tableaux écrit tout petit ? Que penser d'un manuel de magie qui propose plus de deux mille sorts ? Ce jeu serait-il injouable ? En fait, il n'en est rien... ou presque !

Au commencement... le personnage

Créer un personnage pour Rolemaster constitue sans aucun doute la tâche la plus ardue pour quelqu'un qui débute avec le Manuel des Personnages et des Campagnes. Cela prend du temps et la présence d'un joueur connaissant bien les règles évitera maints découragements ! Le personnage sera d'autant plus intéressant qu'il est solidement conçu et bien défini. C'est pourquoi les règles prennent en compte un grand nombre de facteurs, qui peuvent se révéler pénibles à calculer. Mais le résultat final, à savoir la fiche de personnage est (oh surprise !) claire et simple à utiliser.

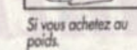
Les personnages possèdent dix caractéristiques temporaires allant de 1 à 100 (rarement inférieures à 20 dans la pratique). Elles peuvent augmenter avec l'accroissement du niveau pour devenir proches ou égales aux dix caractéristiques potentielles correspondantes qui représentent le maximum possible pour un personnage. Ces caractéristiques permettent de calculer le nombre de points de développement auquel a droit un personnage à chaque niveau et avec lesquels il peut améliorer son degré de maîtrise dans chaque compétence (combattre, danser, écrire...). Les coûts de ces compétences varient en fonction de la classe à laquelle appartient un personnage (il en est proposé une vingtaine). A cela il faut ajouter la psychologie du personnage, lui construire un passé, l'équiper et éventuellement le mettre en présence de compagnons d'aventure. Tout cela pouvant se faire de plusieurs façons, selon les règles et options que vous utiliserez. L'intérêt du système est d'être très souple et de permettre de créer le personnage que l'on veut, lequel devient à long terme, vraiment unique. Il y a suffisamment de classes et de compétences différentes pour cela.
Enfin, ce premier manuel contient aussi toute l'information nécessaire à la mise en place d'une campagne, à la gestion du commerce, ainsi que tout ce qu'il peut être intéressant de connaître dans un monde fantastique sur l'équipement, les herbes, les poisons et les maladies. Si le texte français est fidèle au texte anglo-saxon et se laisse lire, il faut cependant souligner que la conversion en mètres des mesures britanniques rend le chapitre sur le mouvement partiellement incompréhensible et l'exemple qui s'y rapporte totalement absurde. Tout cela parce que les bonus et malus se calculent toujours... en pieds ! Pour tout éclaicir il suffit de considérer que la base de mouvement de 15 mètres correspond en fait à 50 pieds. Les aléas de la traduction ! Une remarque aussi quant à l'organisation du manuel : il possède une logique interne qui s'accorde mal avec le sens de la lecture. Mais l'introduction se charge de vous éclairer sur cet aspect. Comme quoi, on a parfois tort de ne pas lire les introductions !

Le temps du combat

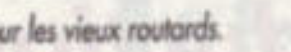
Les auteurs de Rolemaster peuvent se vanter d'avoir mis au point un système de combat des plus volumineux. Mais pas de panique, dans le principe, rien de bien sorcier : l'attaquant lance 1d100 et y ajoute son bonus d'attaque, on en retranche le bonus de défense du défenseur. Le résultat ainsi modifié est croisé avec le type d'armure du défenseur dans une table correspondant à l'arme de l'attaquant, ce qui permet d'obtenir les dégâts occasionnés et deux lettres indiquant le type de coup critique infligé et sa gravité. Ces coups critiques font l'objet de tableaux où sont décrites cas par cas toutes les misères que vous pouvez faire endurer à vos adversaires... et réciproquement. Ces tableaux donnent une grande précision aux combats et en font un moment intense dans une partie. Et parce que les tableaux sont suffisamment riches, les combats se succèdent mais ne se ressemblent pas. Tous les types de combats étant envisagés, on trouve aussi des

A qui s'adresse ce jeu ?


Si vous aimez la complexité, la précision.


Si vous achetez au poids.


Pour les vieux routards.




Si vous aimez les belles mécaniques

tables pour les arts martiaux et pour les attaques de monstres : morsure, coup de corne, de bec ou de sabot, écrasement... Toujours avec le même mécanisme et des tables de coups critiques spécifiques. Une table concerne la résolution des maladresses au combat, une autre les manœuvres en mouvement. A noter : les quatre dernières pages réunissent les tables nécessaires pour calculer les différents bonus et malus. Y jeter un coup d'œil avant de se lancer dans les pages explicatives devrait permettre de ne pas se perdre, ce qui arrive presque immanquablement dans le cas d'une lecture linéaire des règles.

Et quand la magie s'en mêle

Troisième et dernier livret de Rolemaster, le Manuel des Sorts n'a rien à envier aux deux autres : plus de 150 pages bien remplies elles aussi. La magie est classée en trois grands domaines de pouvoir : l'Essence, les pouvoirs émanant de la nature ; la Théurgie, les pouvoirs conférés par les divinités, liés à la religion, et le Mentalisme, les pouvoirs de l'esprit. Les différentes classes de lanceurs de sorts (douze en tout) relèvent de ces différents royaumes. Les sorts s'apprennent par listes, l'acquisition de ces listes faisant l'objet d'un jet... d'acquisition. Le personnage développe des degrés de maîtrise qui lui donne des bonus pour ce jet. En cas de réussite, il connaît la liste ou portion de liste étudiée et peut lancer tous les sorts d'un niveau inférieur ou égal au sien. Chaque profession de lanceur de sorts possède son domaine magique propre, l'accès aux listes des autres professions restant limité.

Les sorts d'attaque utilisent le même système que les combats, avec des tableaux de coups critiques pour chaque type d'attaque. Les sorts défensifs ou informatifs ne nécessitent qu'un jet pour déterminer s'il y a échec ou réussite. Enfin, les sorts basiques (tous les sorts n'appartenant pas aux deux autres catégories, comme le sort de *Sommeil* par exemple) sont résolus par un jet de résistance auquel est appliqué le résultat d'un jet d'attaque, via un tableau.

Tout cela est résumé à une quinzaine de tableaux de résolution de sorts et de coups critiques. Le reste du manuel (120 pages) contient les notes explicatives des sorts et les tableaux de listes, un chapitre pour la recherche et création d'objets magiques et enfin les règles optionnelles. Rien de très original, mais ce n'était pas le propos des auteurs que de l'être, puisqu'il s'agit d'un système de magie adaptable à tous les jeux, et donc devant être riche tout en restant relativement simple d'utilisation. Et si c'était ça l'originalité ?

Un jeu complet, mais pas complexe

Les règles permettent de résoudre toutes les actions possibles et imaginables, même si les chances de succès sont parfois infimes suite à des pénalités qui peuvent être bénignes ou franchement décourageantes. Les manœuvres en mouvement (sauter, courir, grimper...) sont résolues à l'aide d'un tableau unique et les manœuvres statiques par un jet de pourcentage auquel sont ajoutés les différents bonus et malus applicables (ceux des compétences ou des caractéristiques). Si le résultat est supérieur ou égal à 101, alors l'action est réussie. Rien de compliqué, tout fonctionne sur la base du dé de pourcentage. Quant aux tableaux des livrets de combat et de magie, savoir en utiliser un c'est savoir les utiliser tous : ils fonctionnent de façon identique !

La diversité fait la quantité. Pour cette raison, un maître de jeu débutant devrait éviter de donner à ses joueurs des armes trop différentes par exemple, ce qui limitera le nombre de tableaux à consulter. Un peu de bon sens et un minimum d'organisation reste nécessaires pour utiliser ce système qui, s'il n'a pas la simplicité des jeux à tableau de résolution unique, apporte, sans pour autant ralentir le déroulement de la partie, un plus dans la visualisation des actions et des combats.

La modulation avant tout

Ce qu'il faut bien comprendre, c'est que Rolemaster n'est pas tant un jeu de rôle qu'un système de simulation. Généralement un jeu de rôle propose un univers qui participe souvent pour une grande part à l'intérêt qu'on lui porte et qui déteint sur les règles. Ici point d'univers. Un seul parti pris : celui de ne pas en prendre. Rien n'est déterminé au départ. Les règles proposent, le maître et les joueurs disposent. Tout est modulable. Il ne s'agit pas comme ailleurs d'utiliser toutes les règles pour que le jeu prenne son intérêt, bien au contraire. Le système des points d'expérience vous horripile ? Ignorez-le ! Les bonus à calculer pour l'initiative vous encombrent ? Laissez-les tomber ! Le jeu est conçu pour et il n'en souffrira pas ! Il revient à chaque maître de jeu de décider quelles règles il utilise ou non (ce qui n'interdit pas de revenir sur ce choix !). Bref, c'est à vous de créer votre jeu, à partir des éléments très nombreux mis à votre disposition, lesquels sont tous compatibles entre eux et ne perdent pas nécessairement à être modifiés ! C'est à vous de créer un univers et d'y adapter les règles comme *VOUS* le voulez. Le plus dur n'est peut-être pas tant l'utilisation de ces règles que la mise en place de votre univers de jeu. En cela elles ne peuvent que vous aider.

Bon jeu cherche bon maître

On pourrait le dire de tous les jeux, mais c'est particulièrement vrai pour Rolemaster : un bon maître en fera un jeu excellent et un mauvais MJ un souvenir pénible pour les joueurs. Le jeu est conçu de telle sorte que, si par exemple, le maître de jeu le juge nécessaire, les joueurs peuvent tirer un jet de dés pour toutes leurs actions, depuis la plus simple manœuvre jusqu'aux actions les plus « absurdes ». Un bon maître n'ira s'encombrer de ce genre de jets que dans les seuls cas où cela apporte vraiment quelque chose à la partie, alors qu'un piètre meneur de jeu pourra exiger de ses joueurs qu'ils tirent les dés à chaque fois qu'ils avancent d'un pas, ce qui peut s'avérer très pénible à la longue... Ce qui fait dire à certains que le jeu est injouable. Et de fait, si vous lisez Rolemaster comme on lit les Tables de la Loi, si vous essayez d'appliquer toutes les règles, alors il est probable que vous trouverez le jeu insupportable et outrancièrement simulationniste. En somme, c'est un jeu à ne pas mettre entre toutes les mains.

Conclusion

Soyons clair, de par sa conception Rolemaster n'est pas un système pour débutant. Mais il est loin d'être un jeu injouable comme certains veulent bien le dire ou le croire. Et c'est sans doute un des meilleurs systèmes de simulation existant actuellement et peut-être le premier à être vraiment ce que Gary Gygax aurait voulu que soit AD&D : un jeu modulable, servant de base à ce que doit être le jeu de rôle, à savoir autre chose que l'utilisation de règles. L'expérience montre d'ailleurs que « réalisme » et jouabilité peuvent faire très bon ménage dans ce jeu, pour peu que l'on ne fasse pas un usage abusif et inconsidéré des règles (ce qui reste vrai pour tous les jeux !). Si les auteurs ont voulu faire des règles complètes et pouvant répondre à tous les cas de figure, ils n'ont pas perdu de vue qu'il s'agissait... d'un jeu.

Et pour finir...

Rolemaster n'a d'intérêt que pour autant qu'il est associé à un monde d'aventure. I.C.E propose plusieurs « jeux de rôle », preuves bien palpables des possibilités du système. Ces derniers restent pour la plupart en anglais : *Robin Wood*, l'univers de l'Angleterre médiévale aux alentours de l'an 1200 ; *Mythic Greece*, le monde de la Grèce mythique, à ne pas confondre avec la Grèce antique ; *The Loremaster Serie*, partiellement reprise dans *Shadow World* (voir Tête d'affiche CB n° 52) et JRTM (Portrait de famille CB n° 55) dans lequel vous trouverez aussi, rapidement présenté les *Companions* et le *Creatures & Treasures*. Viennent de paraitre *Vikings* et *Pirates*. En parallèle, on trouve *Spacemaster* (voir CB n° 51) et *Cyberspace* qui utilise les règles simplifiées de *Spacemaster* et développe l'univers cyberpunk.

Edouard Blanchot

FICHE TECHNIQUE

Editeur : Hexagonal, sous licence I.C.E.
Auteurs : Coleman Charlton, Peter Fenlon, Terry Amthor.
Traduction : Michel Serrat.
Illustrateur : Angus McBride.
Matériel : 1 boîte en carton fort, les 3 manuels, une brochure de traduction anglais-français des sorts.
A acheter : deux dés à dix faces de couleurs différentes.
Prix indicatif : 280 F.

EPREUVE DU FEU

le scénario d'introduction

Intrigues à Talains

Cette aventure est prévue pour 4 à 6 personnages débutants. Elle est plutôt conçue comme une course-poursuite permettant d'utiliser et de tester les ressources de Rolemaster que comme une enquête.

L'histoire

Guillaume le Bontif, un ancien guerrier, choisit un jour de quitter la vie d'aventurier et de s'établir tranquillement comme haubergier (fabriquant d'armures) dans la cité de Talains. Celle-ci lui avait plu pour sa relative « démocratie » ; Volsung, le baron local ayant été chassé quelques années auparavant par la population révoltée par les derniers abus de son seigneur, et remplacé par un Conseil communal dirigé par un bourgmestre. Bien considéré dans sa nouvelle profession, se révélant sage et d'excellente réputation, Guillaume devint rapidement populaire dans sa ville d'adoption et entra finalement au Conseil communal, grâce à l'intervention du bourgmestre, devenu son ami.

Récemment, Guillaume a découvert une machination menée par Enguebert le Premier conseiller de la ville : ce dernier a repris contact avec Volsung et prépare le retour de celui-ci avec force complicités extérieures.

Guillaume a surpris ce secret grâce à une conversation d'ivrognes (complices d'Enguebert), alors qu'il se désaltérait dans sa taverne préférée. Ne voulant accuser Enguebert sans preuves, Guillaume attend le moment favorable pour dénoncer le traître. Il a envoyé à cet effet son jeune fils pour intercepter un courrier compromettant, qui lui permettrait d'étayer ses charges contre le Premier conseiller.

Pendant ce temps, Enguebert n'est pas resté inactif et a appris que Guillaume le Bontif le soupçonnait. Le Premier conseiller ne pouvant agir ouvertement contre l'haubergier, très populaire, il a donc résolu de monter une machination pour l'accuser d'escroquerie devant tout le Conseil communal. La parole de l'ancien « aventurier » ne pourra donc plus avoir aucune valeur s'il cherche à dénoncer Enguebert...

Intervention des personnages

Guillaume se doute qu'Enguebert le soupçonne d'être au courant de son complot, et craint pour sa vie. Bien sûr, il se sent parfaitement en mesure d'affronter un assassin, mais il sait qu'il ne tiendra pas longtemps face à une horde de ruffians ou même un magicien... Il a résolu de prendre des précautions et d'engager des « gardes du corps » discrets. C'est dans ce but qu'il a fait placarder quelques affiches dans les tavernes et sur les places publiques, recherchant quelques personnes « solides » ou « érudites » pour effectuer une mission délicate contre une bonne récompense...

Quand les personnages se présenteront, Guillaume leur demandera de l'escorter et d'assurer sa sécurité lors du prochain Conseil communal, qui risque d'être houleux. Ses consignes sont formelles : si quelque chose tourne mal, il leur faudra le protéger et le ramener chez lui, en causant le moins de torts possibles à la ville et à ses habitants. Il leur verse un tiers de la récompense d'avance (à déterminer par le maître de jeu en fonction de la fortune des personnages, pour que la récompense soit suffisamment alléchante).

Le Conseil

Le Conseil communal de Talains n'est pas si « démocratique » que cela. Comme souvent, ce sont les plus gros notables, bourgeois fortunés, personnes influentes qui ont accaparé les postes importants. En cas de place vacante, les douze conseillers choisissent un remplaçant parmi leurs relations et amis. Mais le Conseil communal est relativement « honnête » pour les mœurs de l'époque, et recherche le bien commun de la ville. L'un des conseillers est le chef de la milice qui assure la sécurité de Talains. Le Premier conseiller remplace le bourgmestre quand celui-ci est absent. Le bourgmestre, en temps que chef du Conseil communal, possède un droit de veto et une voix prépondérante en cas de vote non départagé. Il est élu par les conseillers pour une durée de cinq ans.

Le Conseil de la ville se tient dans l'ancien manoir du baron qui sert maintenant « d'Hôtel de Ville » tous les samedis. Les audiences ont lieu dans l'ancienne haute salle seigneuriale, le peuple étant admis aux délibérations depuis les galeries supérieures encerclant la pièce sur trois côtés. Les solliciteurs et les plaignants attendent leur tour dans le vestibule, où des bancs sont placés à leur intention. Les criminels sont gardés par la milice dans les corps de garde en attendant de comparaître (la prison se trouve à quelques pâtés de maisons).

La haute salle elle-même n'est occupée que par les conseillers communaux, et la garde est assurée par douze membres de la milice (plus pour une question d'apparat que pour une raison de sécurité). L'ancienne table seigneuriale et toutes les possessions du baron déchu ont été laissées en place pour assurer le faste conforme à la haute fonction du Conseil communal... Le reste du manoir a été dépouillé ou « converti » aux usages du Conseil.



Le manoir

L'ancien manoir du baron de Talains a été conçu pour servir de « mini forteresse ». C'est pour cela que le rez-de-chaussée est pratiquement aveugle et percé uniquement de meurtrières. L'éclairage est fourni par des torches ou des lustres (selon la « qualité » des salles). Le côté jardin est entouré d'un mur fortifié haut de six mètres et couronné de gros clous (équivalent médiéval des tessons de bouteille).

La cuisine est restée fonctionnelle pour assurer les banquets occasionnels du Conseil communal, et donc les réserves de bois, de nourriture et la cave sont fournies. Les anciens appartements des domestiques au rez-de-chaussée sont des bureaux ou des chambres pour les visiteurs de marque de passage.

Au premier étage, les appartements privés du baron ont été transformés en « bureaux administratifs » où les différentes corporations marchandes ont établi leurs quartiers. Les salles sont envahies de tables, de chaises, de coffres et de placards, d'archives qui gênent considérablement toute progression rapide. Des travaux de maçonnerie ont été effectués pour modifier la disposition première des lieux.

Le jardin est soigneusement entretenu par un domestique du bourgmestre, mais la serre du baron est laissée à l'abandon. Les gens ont peur des plantes « exotiques » qui s'y trouvent et personne n'ose y mettre les pieds.

L'évasion

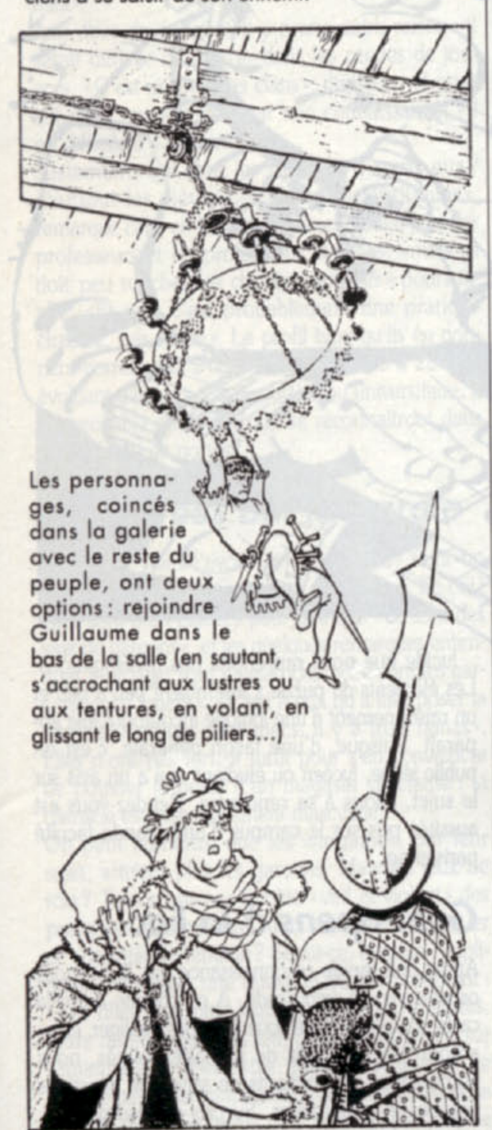
Escorter Guillaume le Bontif jusqu'à l'Hôtel de Ville ne pose aucun problème. Entretenez cependant le suspens pendant le trajet : mouvements furtifs de quelques individus louches (sans rapport avec l'histoire), bruits de course et autres choses inquiétantes mettant les personnages sur le qui-vive.

Guillaume ne porte pas d'armure et a revêtu ses plus beaux atours (il y tient, et fera d'énormes difficultés s'il doit se salir...). Il porte cependant sa vieille épée, qui fait partie de son « image de marque » et qui risque de lui être utile (on ne sait jamais).

Arrivé dans la haute salle, Guillaume prend sa place (à l'extrême gauche de la table) en compagnie de ses pairs. Les personnages ne sont pas admis dans cet endroit et doivent rejoindre les habitants de la ville sur la galerie supérieure, d'où ils pourront suivre les événements.

Le Conseil se déroule normalement pendant la première demi-heure : problèmes de voisinage, jugement de quelques filous et pickpockets, litiges

entre marchands et clients... C'est alors que les sbires d'Enguebert entrent en jeu : deux faux témoins grassement payés viennent accuser Guillaume de les avoir escroqués en leur vendant des armures de qualité inférieure et même de leur avoir rendu de la fausse monnaie. Enguebert se lève, scandalisé, et exige l'arrestation immédiate de l'haubergier, avec effets de manches et discours explosif. Bien sûr, Guillaume réagit et le chaos s'installe !
La confusion doit être totale : le bourgmestre et les conseillers tentent de rétablir le calme en donnant des instructions contradictoires, les miliciens hurlent des ordres, des épées sont tirées, tandis que sur la galerie les citoyens « honnêtes et sans reproches » s'affolent et ne pensent qu'à gagner la sortie sans se soucier de piétiner leurs meilleurs amis... Enguebert, tout en s'éloignant le plus possible de Guillaume, encourage les miliciens à se saisir de son ennemi.



Les personnages, coincés dans la galerie avec le reste du peuple, ont deux options : rejoindre Guillaume dans le bas de la salle (en sautant, s'accrochant aux lustres ou aux tentures, en volant, en glissant le long de piliers...) ou se débrouiller pour faire parvenir l'haubergier sur la galerie (beaucoup plus difficile !). Dans tous les cas, Guillaume n'a pas l'intention de se laisser arrêter et ne souhaite que regagner son domicile où il pourra « soutenir un siège » en attendant le retour de son fils et de la preuve tant attendue. Il compte bien sûr sur les personnages pour le rejoindre au plus vite et l'aider. En attendant, il dégaine son arme et se met en garde...
Il n'est pas recommandé que les personnages restent indéfiniment sur la galerie supérieure, car les seules issues sont les escaliers donnant sur le vestibule envahi par les miliciens... Les gardes seront toujours de force légèrement supérieure à celle des aventuriers pour que ceux-ci n'optent pas pour un affrontement direct et songent plutôt à s'enfuir. Le but premier des aventuriers est de retarder les poursuites et d'accompagner Guillaume jusqu'à son domicile, en le gardant sain et sauf.
Une bataille rangée est suicidaire, et d'ailleurs Guillaume le Bontif ne le souhaite pas ; la milice ne fait que son devoir, certes mal dirigée par Enguebert. Elle se lance à la poursuite des « malfaiteurs » mais n'est pas particulièrement courageuse face à une opposition trop forte, elle se regroupe et attend les renforts (quelques minutes) pour contre-attaquer. Cela laisse le temps aux personnages de continuer à se perdre dans le manoir.
Les aventuriers ont à leur disposition tout le mobilier nécessaire pour une bonne « bagarre d'intérieur » : tentures, lustres, tables, chaises, bancs, tapis, marmites, broches, etc., selon la logique des lieux.
La serre est pratiquement devenue une jungle. Le maître de jeu peut inventer les plantes les plus exotiques, pour retarder la progression des personnes (y compris les miliciens) mais sans vraiment mettre leur vie en danger : lianes mobiles et/ou tentaculaires, fleur-pièges (style droséra), plantes gluantes et collantes, le tout avec des proportions gigantesques... de quoi s'amuser !
Une précision importante : Guillaume le Bontif a pris de l'embonpoint depuis qu'il a quitté la vie aventureuse, et lui faire sauter un étage depuis une fenêtre ou lui faire grimper un mur ne sera pas une partie de plaisir...
Les seules issues possibles (sans moyen magique) sont :
— la grande porte, bien gardée par les miliciens, un peu débordés quand même par la foule qui se précipite au-dehors.
— sauter dehors depuis une fenêtre du premier étage, que l'on ne peut atteindre qu'en passant par la haute salle (porte ou balcon).
— escalader le mur du jardin donnant directement sur l'extérieur.
Si les personnages se débrouillent trop bien, vous pouvez corser la difficulté en continuant la poursuite dans les rues de la ville.
En arrivant chez lui, Guillaume retrouve son fils, enfin revenu de mission. Il a en sa possession une lettre prouvant la duplicité d'Enguebert : Volsung lui promet le titre de sénéchal en échange de la non-intervention de la milice quand il envahira la ville avec ses troupes... Avec ce document, Guillaume peut se sortir d'affaire, faire condamner le Premier conseiller, et demander à la ville de récompenser largement les personnes qui lui sont restées fidèles et qui l'ont aidé à établir la vérité (les personnages des joueurs, bien sûr).

REZ-DE-CHAUSSEE

PREMIER ETAGE

• Emplacement des gardes.
1.Haute salle - 2.Corps de garde - 3.Cuisine - 4.Réserve de bois - 5. Réserve de nourriture - 6.Cave - 7.Lingerie, laverie - 8. Appartements domestiques - 9.Chambres d'hôtes - 10.W.C - 11.Bureau du bourgmestre - 12.Jardin intérieur - 13.Serre - 14.Chambre des gardes - 15.Salle de repas des gardes, armurerie - 16.Bureaux des corporations - 17.Bureaux administratifs - 18.Salle de réunion privée du Conseil.

DONNEES TECHNIQUES

Guillaume le Bontif

Guerrier niveau 5.
TA 1 BD 15 Epée large BO 60 Forge 120 (sinon se référer p 77 du Manuel des Personnages). Il effectue ses manœuvres à -30 à cause de son embonpoint.

Le Premier conseiller Enguebert

Mentaliste niveau 3. Profession « officielle » : joaillier (nouvelle compétence secondaire Joaillerie 80).
TA 1 BD 10 Dague BO 25 PP 6 Multiplicateur x2 (bague) (sinon se référer p 77 du Manuel des Personnages). Listes connues au niveau 10 : Résistance aux sorts, Maîtrise mentale, Subversion spirituelle, Attaque spirituelle, Contrôle spirituel.

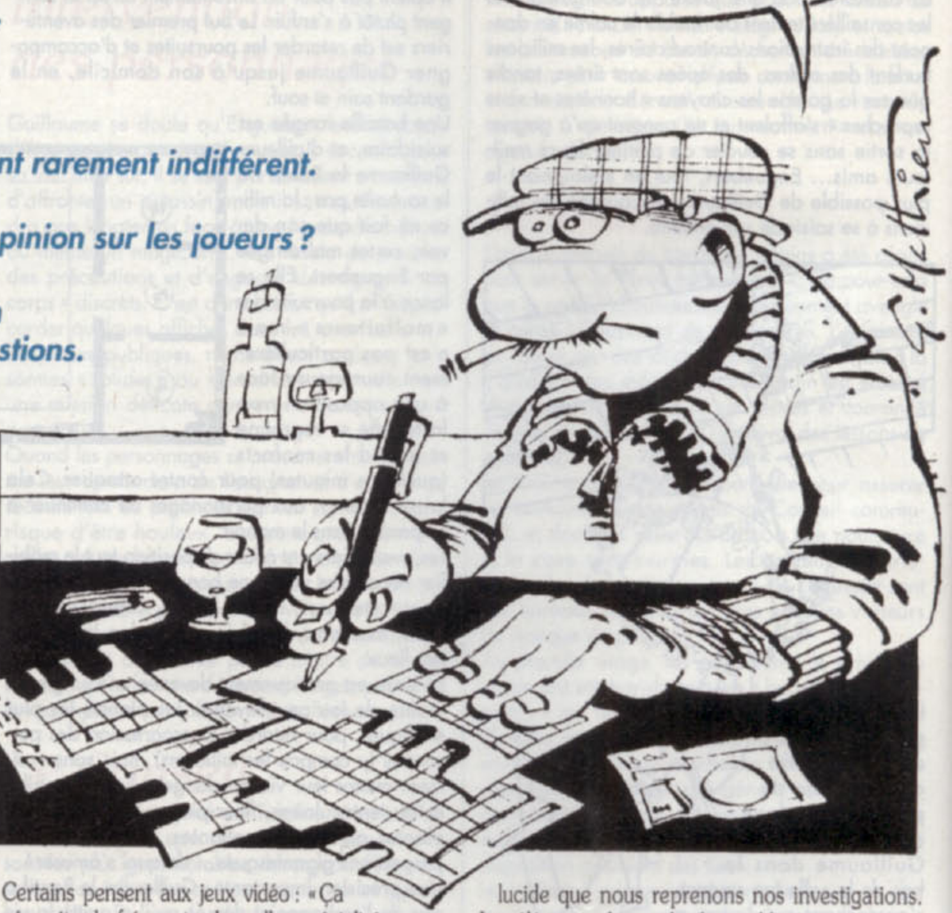
Gardes de la milice

Guerriers niveau 1 et 2 et 3 suivant le nombre et les circonstances (se référer à la p 77 du Manuel des Personnages).

texte
Anne Vétillard
illustration
Rolland Barthélémy
plan
Stéphane Truffert

Le jeu de simulation, cet inconnu...

Curieux, intéressant, mystérieux... Puéril, inquiétant, dangereux... Les wargames et les jeux de rôle suscitent auprès du grand public toutes sortes de réactions et laissent rarement indifférent. Le public connaît-il ces jeux ? Qu'en pense-t-il ? Quelle est son opinion sur les joueurs ? Nous avons arpenté, trois jours durant, le pavé parisien pour tenter de répondre à ces questions.



« Bonjour ! Les wargames, vous connaissez ? Les jeux de rôle ça vous dit quelque chose ? Et Donjons & Dragons ? » Bravant la pluie qui redouble, les ménagères déambulent entre les étals, choisissent, soupèsent les victuailles. C'est le jour de marché et si leur panier à provisions les préoccupe plus que nos questions, elles finissent par répondre : « Donjons & Dragons ? Non. Je ne connais pas. Ah bon, c'est un jeu... Oh, à mon âge ». Du boucher au fleuriste en passant par le poissonnier, partout, c'est le même son de cloche. Une vieille dame voudrait bien nous donner quelques piécettes mais : « Décidément, les jeux de rôle... Je ne peux rien pour vous ». Nous finissons par croiser une jeune femme qui en a entendu parler. Sur la trentaine de personnes interrogées, c'est peu.

Autre lieu, autres personnes. Nous décidons d'installer nos positions sur le quai d'une grande gare. Public varié, hommes, femmes, jeunes et moins jeunes, salariés ou scolaires, c'est un vaste vivier de personnalités très différentes. « Bonjour, connaissez-vous... » Non. Pour plus de la moitié des personnes interrogées, elles n'en ont jamais entendu parler. Et les autres ? Leurs réponses autorisent un premier constat : les 15-25 ans y jouent, y ont joué, ou savent de quoi il s'agit. Si ça n'est pas une grande révélation, c'est un premier pas dans notre enquête. Nous décidons de le fêter dignement : direction les Champs Elysées.

Cadres fringants et secrétaires mutines, flâneurs inspirés et touristes nippons : les spécimens qui déambulent le long de l'avenue pourraient fort bien constituer un mets de choix pour quelque dragon gastronome. Ça tombe bien, nous sommes là pour les cuisiner. « Bonjour... » Les plus de 35 ans s'arrêtent, réfléchissent, froncent les sourcils. Peine perdue, ils ne connaissent pas. A l'inverse, les 15-30 ans ont du répondant : « Oui, ça existe... J'y ai joué... J'ai des amis qui... » D'autres croient connaître et confondent avec les succès du moment. Pictionnary et Trivial Pursuit. Certains pensent aux jeux vidéo : « Ça nécessite de fréquenter les salles spécialisées ou de posséder un ordinateur ». Un monsieur entre deux âges nous confie, inquiet, qu'il faut être très prudent avec les wargames : « Ces petits conflits localisés risquent fort de dégénérer en Troisième Guerre mondiale. » Horrifiés par de si noirs propos, nous battons en retraite pour faire le point... et le plein. Ces émotions nous ont donné soif et c'est l'heure de l'apéritif : il est des exigences qui ne sauraient attendre.

Le troquet fleure bon le tabac à pipe et la sciure. Pour un peu, on se croirait dans un de ces petits cafés bretons où marins pêcheurs et négociants se retrouvent après la criée. Accoudés au zinc, les habitués brocardent gentiment la patronne qui volette au gré des conversations. « Les jeux de rôle ? Oui, je connais !... Mon fils est plongé là-dedans du matin au soir. Il est passionné. Mais je trouve qu'il y passe un peu trop de temps. Il faudrait penser aux études aussi », « Tout à fait d'accord », « Ça c'est vrai ». Les consommateurs du bar opinent du chef et approuvent de concert. Pour notre part, nous prenons un peu de recul par rapport aux choses : une initiation au savoir ancestral de l'œnologie s'impose.

Quelques heures plus tard, c'est l'esprit clair et lucide que nous reprenons nos investigations. Les éléments du puzzle s'assemblent peu à peu et un raisonnement d'une logique incontournable apparaît. Puisque, d'une façon générale, c'est un public jeune, lycéen ou étudiant, qui a un avis sur le sujet, allons à sa rencontre. Rendez-vous est aussitôt pris sur le campus d'une grande faculté parisienne.

Guet-apens à la Fac

Après une rapide reconnaissance des lieux, nous organisons... l'embuscade. A mi-chemin entre la cafétéria, point stratégique à ne pas négliger, et les amphithéâtres, lieux de passage obligés, nous bombardons les étudiants de salves de questions précises et percutantes. Surpris et désorganisés, pris sous le feu croisé des interviews, nos studieux « adversaires » se rendent à l'évidence et capitulent. Ils jurent de dire toute la vérité et rien que la vérité. « Des amis m'en ont parlé... On en voit dans certains magasins... J'ai lu un article dans la presse ». Tous ou presque en ont eu vent. Mais les wargames semblent avoir moins frappé les esprits que les jeux de rôle. C'est aux seconds qu'ils font, le plus souvent, référence.

Comment s'est développée cette contagion ? Dans

la plupart des cas c'est le bouche-à-oreille qui a fonctionné. Parfois, c'est une rencontre inopinée avec des joueurs, tirant un personnage entre deux cours, ou commençant une aventure sur un coin de table. D'autres ont acheté, par curiosité, ces petits livres qui proposaient à leur lecteur, le temps d'une aventure, d'être le héros.

Mais peu y ont joué. Bien sûr, il y a ceux qui restent indifférents. Ceux qui y joueront plus tard, mais qui pour le moment ne sont pas intéressés. Pour les autres, c'est un problème de temps. Soit ils n'en ont pas assez, soit ils manquent de patience pour ce qu'ils considèrent comme une occupation de longue haleine. Ce grand gaillard se rappelle de ses amis qui ont mis deux ans à terminer un wargame : « Je ne pourrais pas tenir. Même pour une petite partie, il faut y passer l'après-midi ».

Aux dires de certains, il y a une autre raison : il serait difficile de rentrer dans les cercles de joueurs. « C'est un peu des clans », disent-ils, et pour qui n'est pas introduit par une connaissance, « il est difficile d'y pénétrer ».

Justement, qui sont les joueurs, d'après eux ? « Surtout les élèves des classes scientifiques », remarque celui-ci. Une autre penche aussi pour les professeurs et les professions libérales, « mais ça doit peu toucher les classes ouvrières » poursuit-elle. « Et puis c'est probablement une pratique citadine, pas rurale ». Le profil type qu'ils en donnent correspond à une personne de 15 à 25 ans, évoluant dans un milieu scolaire ou universitaire. Il est probable que beaucoup se reconnaîtront dans ce semblant de portrait.

Ces dames ont la parole

Messieurs, nous l'avons échappé belle ! Pour un peu elles nous auraient accusé de sexisme. Eh oui ! Elles sont bien placées pour dire que « ce sont des jeux de garçons », et les quelques remarques entendues à ce sujet sont révélatrices : « Ce sont les garçons qui y jouent », « C'est à eux qu'il faut poser la question », « Pour cent mecs, il y a trois nanas ». Elles n'ont pas tort. Il suffit pour s'en convaincre de pousser la porte d'un magasin spécialisé : la clientèle est essentiellement masculine.

On peut admettre que les wargames, par leur sujet, attirent plus les garçons. Mais les jeux de rôle ? Tous n'ont pas le côté « viril et violent » des premières publications. Alors, comment expliquer ce « désintérêt » féminin ? Serait-ce, comme l'expliquent certaines, une question de tempérament : « Les filles sont plus logiques, visuelles, réalistes, alors que les garçons s'appuient davantage sur l'imaginaire. » Peut-être. Mais le problème ne semble pas aussi simple, et un horrible doute nous étreint : Gary Gygax, le père spirituel des jeux de rôle, ne serait-il qu'un affreux macho, créateur d'un jeu dédié à la gloire exclusive du mâle ? Voilà une affaire qui va encore faire couler de l'encre dans le Landerneau des jeux de rôle.

Immature ? Puéril ?

Les jeux et les joueurs en prennent parfois pour leur grade et aux dires de certains, nous serions un peu rêveurs, farfelus, voire complexés. C'est une



façon d'envisager les choses. Nous la prendrons pour notre part avec humour : de tels propos prêtent plutôt à sourire.

Cet étudiant qui débranche son walkman pour nous répondre aimerait-il s'initier aux jeux de rôle ? « Pas du tout. Je me vois mal m'identifier à un dragon avec un crayon et des dés ! » Pourrait-il préciser sa pensée ? « Ça me semble clair : je trouve ça stupide ! » Un autre, à cheval entre deux cours, allume sa cigarette : « Moi, ça ne me dérange pas. On peut peut-être y trouver un certain intérêt. Mais, bon, ça fait un peu puéril. Je préfère faire quelque chose de plus concret. Du sport, sortir avec des amis. Et puis il y a toute cette cérémonie autour. Ils ont leurs plaisanteries, leur jargon, leurs bouquins. Ça me fait un peu penser aux fanas d'informatique ». Au détour d'un escalier, nous croisons une aguichante demoiselle. Elle connaît quelques joueurs : « Il parait que c'est super... C'est ce qu'ils disent. Mais je trouve qu'ils sont un peu atteints. Ils y passent des heures, des journées, des week-ends. J'ai l'impression que c'est beaucoup de temps pour pas grand-chose ». Accoudée à une balustrade, mastiquant avec conviction son sandwich, celle-ci a participé au Salon de la Maquette et des Jeux de Réflexion. Elle sourit en repensant aux joueurs qui faisaient des démonstrations : « Ça me paraissait un peu fou. Quand on les voyait, ils avaient toujours des costumes bizarres avec des passoires sur la tête. Ça ne donnait pas une image très sérieuse ». C'est le moins qu'on puisse dire. Mais n'était-ce pas justement le but recherché ?



Des jeux dangereux...

Derrière ces critiques peu farouches ou amusées se cache un autre grief plus grave : les jeux de rôle pourraient s'avérer dangereux.

Si quelques associations de parents ou de psychologues le prétendaient déjà, nous avons retrouvé ces propos dans la bouche de quelques étudiants.

Une fille nous parle de ses amis : « J'ai été surprise de voir le fanatisme que ça provoquait chez eux. J'ai l'impression que ça prenait des proportions assez grandes, démesurées même, dans leur existence. Ça débordait le cadre du jeu ». Une autre se méfie du principe d'implication dans « la peau » du personnage. Elle a assisté, en guise d'initiation, à une partie peu ordinaire : « Nous étions enfermés depuis plusieurs jours de jeu dans d'immenses souterrains. Une joueuse n'a plus supporté la situation et a fait une crise de claustrophobie. Vraiment, elle était en-dessous ! » Cette expérience l'a un peu refroidie, et cette première partie fut aussi la dernière. Encadré par deux joueurs chevronnés, celle-ci (décidément, il n'y a que des filles !) n'a pas encore connu le baptême du jeu. Fascinée par ces univers imaginaires, elle y fixe quelques limites : « Quand on est jeune, trouver un autre monde, c'est normal. Mais adulte, il faudrait avoir un peu plus les pieds sur terre. Les jeux de rôle, c'est comme la philo, il faut démontrer son truc, savoir où ça va vous mener. Sinon, ça peut être dangereux ». Avisant ses deux comparses qui ont pris au fil de la discussion des mines de dangereux psychopathes, elle éclate de rire : « Qu'est ce que je vous disais ! »

Alors, au fond, qu'est ce qui est en cause ? Les illustrations maléfiques de certaines boîtes de jeu ? Le comportement excessif d'une poignée de joueurs « fanatiques » ? Ou le principe même d'un jeu qui serait « différent » ? Probablement tout cela à la fois. Ajoutons-y quelques articles de presse pas très tendres. Et voilà comment un passe-temps comme un autre en vient à être montré du doigt. Quelle époque !

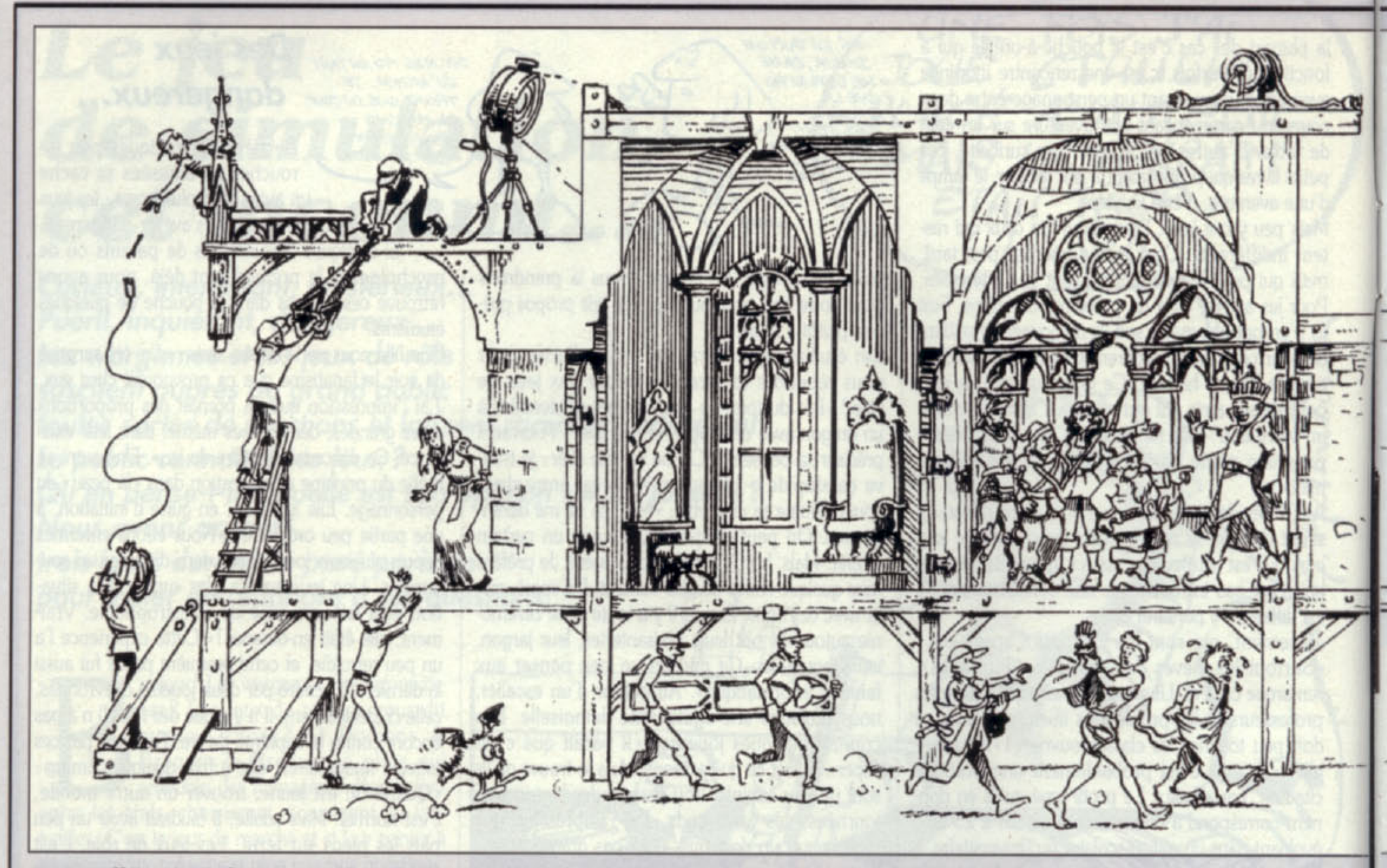
L'heure du bilan

Difficile de faire des statistiques fiables quand on dispose pour tout arsenal d'un magnétophone, d'un bloc-notes et de quelques crayons. Au mieux, on approche la réalité. Au pire, on dépasse la fiction. Aussi avons-nous laissé de côté chiffres et pourcentages pour vous faire part des tendances du moment, telles que nous les avons perçues à travers les témoignages d'une bonne centaine de personnes, prises dans des contextes bien distincts.

Sachez cependant que nous avons volontairement omis de rapporter certains propos : ceux des joueurs rencontrés. Motif ? Ils étaient vraiment trop partisans.

Thibault Bertrand

Illustration : Gérard Mathieu



Tout allait trop bien… Après avoir démasqué l'infâme Globül qui était sur le point d'assassiner le président du Syndicat des Rémouleurs Galactiques, les aventuriers avaient bondi à bord d'un pédalo-antigrav afin de rattraper l'ignoble individu avant qu'il n'atteigne l'astroport. Mais pourquoi a-t-il fallu que Gérard (pardon : « Captain Flash ») ait l'idée saugrenue de s'arrêter en cours de route pour faire un petit hold-up, histoire d'avoir un peu d'argent de poche ? Un hold-up ? Sur Deneb XXXVII ? Avec tous ces Arcturiens télépathes ? Mais comment vont-ils faire ensuite pour retrouver Globül qui est parti se cacher dans le nuage de Procyon ? Damned !

Avertissement… avant qu'il soit trop tard

Il n'existe pas de méthode infaillible pour improviser sans danger. Si c'était le cas, vous la connaîtriez sans doute déjà et cet article n'aurait pas de raison d'être. Par contre, il y a bien quelques « trucs » permettant d'éviter de se perdre dans ses propres élucubrations. La plupart ont déjà été abordés succinctement dans cette même rubrique (*Profession : maître de jeu* ou *Profession : maître de donjon*), mais il nous a semblé intéressant de les étudier de plus près. Ces trucs n'ont pas valeur de recettes universelles, car l'improvisation dans les jeux de rôle est une discipline soumise à des impératifs qui peuvent varier grandement selon la richesse de votre imagination, votre inspiration du moment et le degré de « pinaillerie » dont sont capables vos joueurs. L'improvisation n'est pas un art théorique, mais une technique de terrain. Pour l'apprendre, rien ne vaut la pratique. Ce qui suit ne peut donc être qu'une base de réflexion, à partir de laquelle vous devrez échafauder vous-même un système personnel. Voilà, vous êtes prévenu.

Grandeur et limites de l'improvisation

Dans les jeux de rôle, l'improvisation est un mal nécessaire. Même si vous passez six mois à préparer une aventure, vous ne pourrez jamais prévoir toutes les idées saugrenues qui risquent de naître dans l'esprit tortueux des joueurs. Sous certains aspects, c'est même une sorte « d'aboutissement ultime » ; quand joueurs et maître improvisent en même temps, il se produit en effet une sorte de création spontanée qui peut être passionnante pour tous.

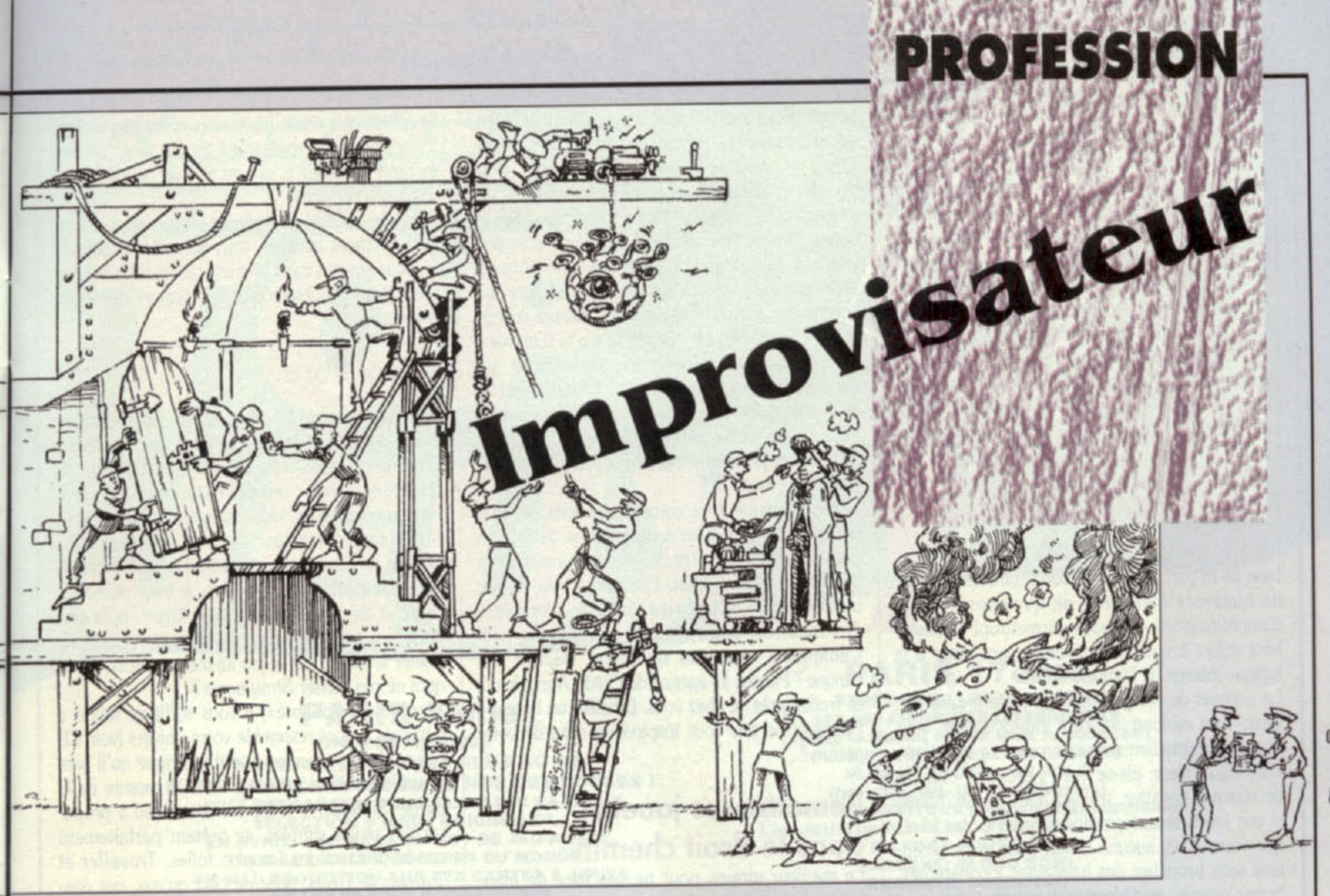
Mais quand on improvise, on n'est jamais à l'abri d'un dérapage, d'une incohérence capable de faire s'effondrer le suspense le mieux construit, comme un soufflé qui sort du four. Ce genre d'incident peut ruiner toute une campagne ! Premier conseil : n'improvisez que dans les cas d'extrême nécessité. Même si vous êtes en pleine forme, même si vous pensez être la réincarnation de Shakespeare (en mieux !), vous ne serez jamais capable de contrôler « au jugé » tous les tenants et les aboutissants de votre univers de jeu. Et s'il arrive que des passages improvisés soient les meilleurs moments d'une aventure, ils peuvent aussi être les pires. Ne soyez pas effrayé d'avoir à vous éloigner parfois de la trame du scénario que vous aviez prévu, mais ne le faites pas sans bien savoir quels dangers vous guettent. Bref, agissez avec circonspection.

Le culot est votre meilleur allié

Ceux qui ont vu le film *Angel Heart* d'Alan Parker se souviennent sans doute de la scène étonnante où Louis Cypher (Robert de Niro) mord goulûment dans un œuf dur en regardant Harry Angel (Mickey Rourke) droit dans les yeux. Ce passage d'une force étonnante à l'écran a pourtant été entièrement improvisé au moment du tournage. Mais si le metteur en scène ne l'avait pas révélé dans une interview, personne n'en aurait jamais rien su…

PROFESSION

Improvisateur



Pourquoi ? Parce que cette scène n'a pas ce caractère un peu maladroit que l'on associe souvent à tout ce qui est improvisé. Les acteurs étaient de grands professionnels et ils ont su réagir au quart de tour pour donner une crédibilité à leur interprétation (si Rourke s'était soudain arrêté de jouer pour dire à de Niro « Hé, mais c'est pas dans le scénario, ça ! », la scène aurait sans doute été éliminée du montage final).

Les joueurs attendent aussi de vous que vous vous comportiez en professionnel. Quand ils entreprennent quelque chose que vous n'aviez absolument pas prévu, vous devez garder un visage de marbre et agir comme si vous n'étiez absolument pas pris de court. Laissez vos méninges fonctionner à grande vitesse, mais essayez de paraître détendu et confiant dans vos moyens. Pendant que vous réfléchissez à ce que vous allez faire, ne trahissez pas votre désarroi en ponctuant vos phrases de « euh... » révélateurs. Vous avez l'impression que vos joueurs veulent votre peau ? Eh bien, vous allez leur montrer que vous n'êtes pas décidé à vous laisser faire ! Appliquez-vous à ce qu'ils ne puissent jamais savoir qu'ils vous mettent dans l'embarras. En fin de partie, ils ne devraient pas être capables de dire à quel moment vous avez improvisé. Et si vous voulez soigner votre standing de MJ breveté, ne leur dites JAMAIS qu'ils vous ont fait frôler la dépression nerveuse...

De la réflexion naît l'action

La pire chose qui puisse vous arriver quand vous improvisez, c'est de ne plus vraiment savoir ce que vous êtes en train de dire. Les poètes surréalistes aimaient bien s'amuser au jeu du « cadavre exquis », en écrivant des phrases à la suite les unes des autres, sans tenir compte du sens général du texte qu'ils rédigeaient ainsi. Vous êtes peut-être un poète, mais les jeux de rôle s'accommodent rarement du surréalisme. Votre but à vous, c'est d'être réaliste. Mieux même : cohérent. Ça, c'est une autre paire de manches.

Comme nous le savons tous, le principal plaisir que procurent les jeux de rôle tient dans l'illusion de vivre — par personnage interposé — dans un autre univers. Si ce dernier n'obéit pas à quelques règles de pure logique (voir CB 55), il ne peut pas être crédible, et les joueurs s'en lasseront vite. Respecter la logique interne d'un monde demande une bonne mémoire (il ne faut pas se contredire) et quelques efforts intellectuels (il faut bâtir « solide »). L'ennui, c'est que l'improvisation en cours de partie laisse rarement le temps de réfléchir à toutes les implications de ce que vous inventez sur l'instant. Pour éviter de vous perdre dans des délires sans queue ni tête, vous devez tourner sept fois votre langue dans votre bouche. Pour cela, il peut vous être utile d'occuper un instant l'esprit des joueurs, le temps pour vous de vous préparer à ce que vous allez dire.

Si les aventuriers ont décidé de commettre un hold-up, demandez-leur de préparer soigneusement un plan qu'ils vous exposeront ensuite. S'ils pensent utiliser du matériel sophistiqué ou faire appel à la magie, suggérez-leur d'envisager toutes les conséquences de leurs actes. Quoi qu'ils fassent, exigez qu'ils s'organisent entre eux. Pendant ce temps, faites marcher votre machine à idées, prenez quelques notes, dessinez grossièrement un croquis (le plan de la banque ?) et assurez-vous que vous ne risquez pas d'être pris de court. S'il vous faut pour cela plus de temps que vos joueurs ne sont disposés à vous en accorder, n'oubliez pas la vieille formule magique : « Moi, j'ai un petit creux... Vous n'avez pas faim, vous ? » Tandis que vos amis dévaliseront votre réfrigérateur, vous aurez tout loisir pour leur concocter quelques rebondissements intéressants.

Ecouter les joueurs

Les joueurs ont un grand avantage sur vous : ils ont plusieurs têtes, eux. Vous, vous ne disposez que de la vôtre et, quelle que soit l'intensité de votre génie, il vous sera difficile de concurrencer vos partenaires dans le domaine de l'imagination. Alors pourquoi ne pas épier leurs conversations afin de leur « emprunter » quelques idées ? Un exemple...

Dans le cas du hold-up envisagé dans l'introduction de cet article, voici à peu près le genre de conversation que vont tenir les joueurs :

— Gérard : « Un hold-up ? Super ! Mais je suis sûr que les banques sont défendues par des gardes armés. » (Le MJ note : 12 gardes armés de lance-protons à injecteurs).

— Raymond : « Sans parler des équipements de sécurité ! » (Le MJ note : détecteurs infrarouges, turbo-exploseurs télécommandés et holo-caméras).

— Jules : « Et puis il y a peut-être des panneaux blindés qui bloquent automatiquement toutes les issues. » (MJ : panneaux en titanium sulfurisé).

— Lucie : « Faisons gaffe de ne pas attaquer une banque appartenant à Mika Lardu, notre allié mil-

lionnaire. » (MJ : la banque attaquée appartiendra « obligatoirement » à Lardu).
Comme vous l'avez compris, sans le savoir, les joueurs peuvent servir de source d'inspiration. Pour éviter cependant que les joueurs réalisent que vous utilisez leurs idées, n'hésitez pas à mêler vos propres créations à celles qu'ils vous ont aimablement proposées. Prenez même parfois totalement le contre-pied de leurs suppositions. Ainsi, s'ils ont l'intention de prendre des otages une fois dans la banque, prévoyez qu'il n'y aura aucun client et que le personnel sera limité à quelques robots. Vous seul pouvez savoir ce qui doit se passer. Vous seul décidez. Qui est le maître, après tout ?

La méthode analogique

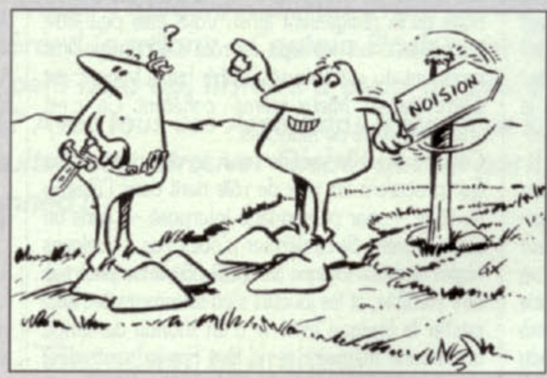
Il est impossible d'improviser sans la moindre base de départ. Vous avez obligatoirement besoin de quelques éléments, de quelques « guides d'improvisation », qui vous permettront de laisser libre cours à votre imagination, sans nuire à la logique interne de l'univers de jeu.
Le premier de ces guides, c'est votre propre bon sens. Tout au long de votre improvisation, vous devez perpétuellement vous poser la question : « Si j'étais joueur, est-ce que j'y croirais ? » En cas de réponse négative, trouvez autre chose. Même si vos joueurs sont considérablement plus idiots que vous, il n'y aucune raison pour qu'ils acceptent sans broncher des balivernes incohérentes. Soyez logique, crédible et inattaquable.
Ensuite, utilisez votre expérience personnelle, les choses que vous connaissez, pour élaborer votre improvisation. Vos joueurs veulent attaquer une banque sur une planète lointaine d'un univers futuriste. Quels types de problèmes pourraient-ils rencontrer s'ils attaquaient la banque qui se trouve au coin de votre rue ? Quels dispositifs de protection connaissez-vous ? Et s'ils tentaient de détourner un croiseur interstellaire de la Fédération des Galaxies Réunies, pensez aux embûches qu'ils auraient à affronter s'ils essayaient de mettre la main sur un bâtiment de la 7e flotte américaine. Même si l'officine d'un prêteur sur gages médiéval et un établissement de crédit de l'an 3000 n'ont apparemment rien en commun, il s'agit avant tout de lieux bien défendus contre le vol. En tant que tels, ils partagent obligatoirement quelques ressemblances avec une banque moderne. Seules les possibilités techniques des époques considérées peuvent avoir une influence sur les systèmes de sécurité employés. Le fait de projeter ainsi la « réalité » actuelle dans un univers imaginaire ne peut que favoriser la crédibilité de ce dernier.

Inventer des lieux... qui existent

En cours d'improvisation, vous allez plus d'une fois être obligé de décrire des lieux nouveaux. Vous n'aurez certainement pas le temps d'en dessiner le plan détaillé. Alors, comment faire ?
Une fois encore, vous allez pouvoir recourir à la réalité pour vous aider. Si vous devez décrire l'organisation des pièces d'un appartement, décrivez votre propre domicile, ou celui d'une connaissance, en modifiant juste quelques détails. Pour prendre en défaut les talents d'observation de vos joueurs, vous pouvez commencer par modifier les dimensions des pièces tout en gardant leurs proportions afin d'éviter de créer une « monstruosité architecturale » (ex : un salon de 10 m2 pour une cuisine de 70 m2). Ensuite, désorientez subtilement votre public en plaçant la porte d'entrée à un endroit saugrenu. Imaginez, par exemple, que les personnages entrent dans l'appartement en empruntant une porte qui se trouve exactement à l'emplacement de l'armoire de votre chambre. S'ils remarquent quelque chose, ils seront vraiment très forts !
Cette technique a de nombreux avantages. D'abord, elle évite d'avoir à dessiner un plan, vous pouvez vous contenter de votre mémoire pour décrire les lieux visités. Elle permet de ne pas oublier certains détails « qui font vrai » (l'existence des toilettes, par exemple). Enfin, elle peut s'adapter à toutes les situations. Décrire une banque ? Pensez à l'agence du Crédit Agricole qui se trouve près de chez vous. Détailler un bureau ? Pourquoi ne pas vous inspirer de celui de votre patron ?...

Remettre les joueurs dans le droit chemin

Le meilleur moyen pour ne pas faire de mauvaises improvisations, c'est encore de ne pas improviser... ou — en tout cas — d'improviser le moins possible.



Avant de vous lancer à corps perdu dans une histoire propice à tous les aléas désastreux, essayez d'abord de dissuader vos joueurs de sortir du contexte du scénario que vous leur avez préparé. Evidemment, il n'est pas question de leur dire franchement : « Ça n'est pas prévu, alors faites autre chose ». Les joueurs de rôle peuvent accepter beaucoup de choses, mais ils détestent généralement se sentir manipulés. Il va donc vous falloir faire preuve de finesse.
Ils veulent attaquer une banque ? Prenez un air horrifié en leur disant : « Quelle folie ! Avez-vous oublié que la police de Deneb XXXVII est réputée dans l'univers entier pour sa cruauté et son efficacité ? Avez-vous pensé aux difficultés que vous aurez pour fuir, alors que tous les astroports seront contrôlés par des unités d'élite ? Enfin... C'est comme vous voulez. Moi, ce que j'en dis... »
Si après votre tirade les joueurs n'ont pas changé d'avis, tant pis, vous aurez tout le loisir de leur montrer combien ils ont eu tort de ne pas suivre vos sages conseils.
Bien sûr, si vous vous sentez en forme et si vous avez vraiment envie de vous dérouiller la cervelle en vous lançant dans une impro, ne vous retenez pas. Mais n'oubliez pas les risques que vous encourrez...

Le vol libre

Tous, à un moment ou à un autre, nous avons eu envie d'improviser entièrement une aventure. C'est un peu dans cette optique qu'a d'ailleurs été créé *Simulacres* : univers rudimentaires, aventures schématiques, règles simples et efficaces.
Malheureusement, sauf miracle, un scénario improvisé ne sera jamais aussi bon qu'une aventure mûrement préparée. De plus, si vous utilisez le cadre et les règles de votre jeu favori, pour une partie un peu « bancale », les joueurs risquent de rejeter le blâme sur le jeu lui-même. Alors, pourquoi ne pas utiliser *Simulacres* ?
Pour votre « vol libre », il vous suffit de savoir à peu près à quoi ressemble votre univers (voir CB 55) et de préparer une petite intrigue qu'il sera possible de développer au fur et à mesure de la partie. *Simulacres* n'est pas le seul jeu à proposer des règles simples, se prêtant parfaitement aux improvisations les plus folles. *Traveller* et *Tunnels & Trolls*, pour ne citer qu'eux, ont également été conçus pour jouer des parties nécessitant un minimum de préparation.
Le vol libre est un exercice intellectuel passionnant qui peut vous apprendre beaucoup de choses sur la narration et les principes dramatiques. C'est aussi une discipline qui exige de l'expérience et qui ne devrait donc pas être abordée par des maîtres débutants. Ne tentez l'expérience qu'une fois que vous vous sentirez prêt. Le vent de l'aventure peut parfois souffler en bourrasques...

En cas d'échec

Votre impro a lamentablement échoué ? Vos joueurs, ahuris par vos inventions, vous lorgnent avec des regards lourds de reproche ? Tant pis. Ne vous laissez pas démonter. Comme le dit si bien la sagesse populaire : on ne fait pas d'omelette sans casser des œufs. Récupérez par tous les moyens la confiance de vos partenaires (en leur proposant une partie de Trivial Pursuit ?) et tirez la leçon de vos erreurs. La prochaine fois que vous serez contraint d'improviser, vous devrez pouvoir le faire la tête légère, sans craindre de vous tromper. La peur est votre pire ennemie. On ne peut que commettre des bourdes quand on doute de ses possibilités. Gardez votre sang-froid. N'oubliez pas que tout n'est qu'un jeu et que vous êtes là pour vous amuser. Laissez le rêve prendre le pas sur l'angoisse !

Jean Balczesak
Illustration : Didier Guiserix

IMPORTATIONS DIRECTES DES USA...
TOUTES LES NOUVEAUTES EN AVANT-PREMIERE...
LES MEILLEURS PRIX...
LA CARTE DE FIDELITE...
LES BOUTIQUES-PILOTES JEUX DESCARTES, C'EST...





PARIS 5ème

ON A DEMENAGE !
NE NOUS CHERCHEZ PLUS AU 40,
MAINTENANT ON EST AU 52 RUE DES ECOLES !
JEUX DESCARTES, C'EST AUSSI LES CADEAUX
SELECTION D'IDEES ORIGINALES...
EN AVRIL: ARRIVAGE DIRECT DE JEU AWELE.
TOUS LES KALEIDOSCOPES DU MONDE...
EN MAI: PROMOTION SUR LES CARTES A JOUER
ET LES TAROTS DIVINATOIRES
COFFRETS POUR LA FETE DES MERES ET
LA FETE DES PERES...
NOTRE FORCE: L'ACCUEIL, LES CONSEILS, LE CHOIX,
ET LA JOIE DE VOUS VENDRE AU PLUS JUSTE PRIX...

JEUX DESCARTES
52 rue des ECOLES
75005 PARIS
TEL: 43 26 79 83
(métro CLUNY-LA SORBONNE)

PARIS 17ème

VENEZ DONC LES COMPTER !
157 382 FIGURINES DIFFERENTES
(moins le Hobbit tombé sous le comptoir)
PLUS DE 150 WARGAMES VO et VF
PLUS DE 70 JEUX DE ROLE
(français, GB, US et collectors)
PLUS LEUR PROGENITURE (scénarios et suppléments)
LES JEUX DE PLATEAU, D'ARMADA A ZARGOS
DU FOOT POUR TOUS
BARBARE: BLOOD BOWL
REALISTE: SUBBUTEO
AMERICAIN: STATIS PRO FOOTBALL
1 000 000 DE PIECES DE PUZZLES
ET DES PRIX PETITS, PETITS, PETITS...

J.G.DIFFUSION
6 rue MEISSONIER
75017 PARIS
TEL: 42 27 50 09
(métro WAGRAM)

LYON

PETITE VITRINE, MAIS GRAND CHOIX A
L'INTERIEUR !
TOUTES LES NOUVEAUTES EN
WARGAMES, JEUX DE ROLE ET
JEUX DE PLATEAU
(en français et en anglais)
JEUX DE SOCIETE, ORDINATEURS D'ECHECS
DE BONS CONSEILS AVEC DES SPECIALISTES.
OUVERT TOUS LES JOURS (sauf le dimanche)
ET POUR FETER NOTRE 10ème ANNIVERSAIRE
VENEZ JETER LES DES EN NOTRE COMPAGNIE
LE 19 JUIN 1990
DE NOMBREUX LOTS VOUS ATTENDENT !

JEUX DESCARTES
13 rue des REMPARTS D'AINAY
69002 LYON
TEL: 78 37 75 94
(métro AMPERE - VICTOR HUGO)

PARIS 8ème

TOUS LES JEUX !
OUVERT TOUS LES JOURS
SAUF LE DIMANCHE !
SERVICE DE
VENTE PAR CORRESPONDANCE
SUR LA FRANCE ET L'ETRANGER !
(NOUS CONSULTER)
DES MILLIERS D'IDEES !
DES MILLIONS DE CONSEILS !
DES MILLIARDS DE CLIENTS SATISFAITS !
ET 2 VENDEURS !
(OUI MAIS ALORS, QUELS VENDEURS...)

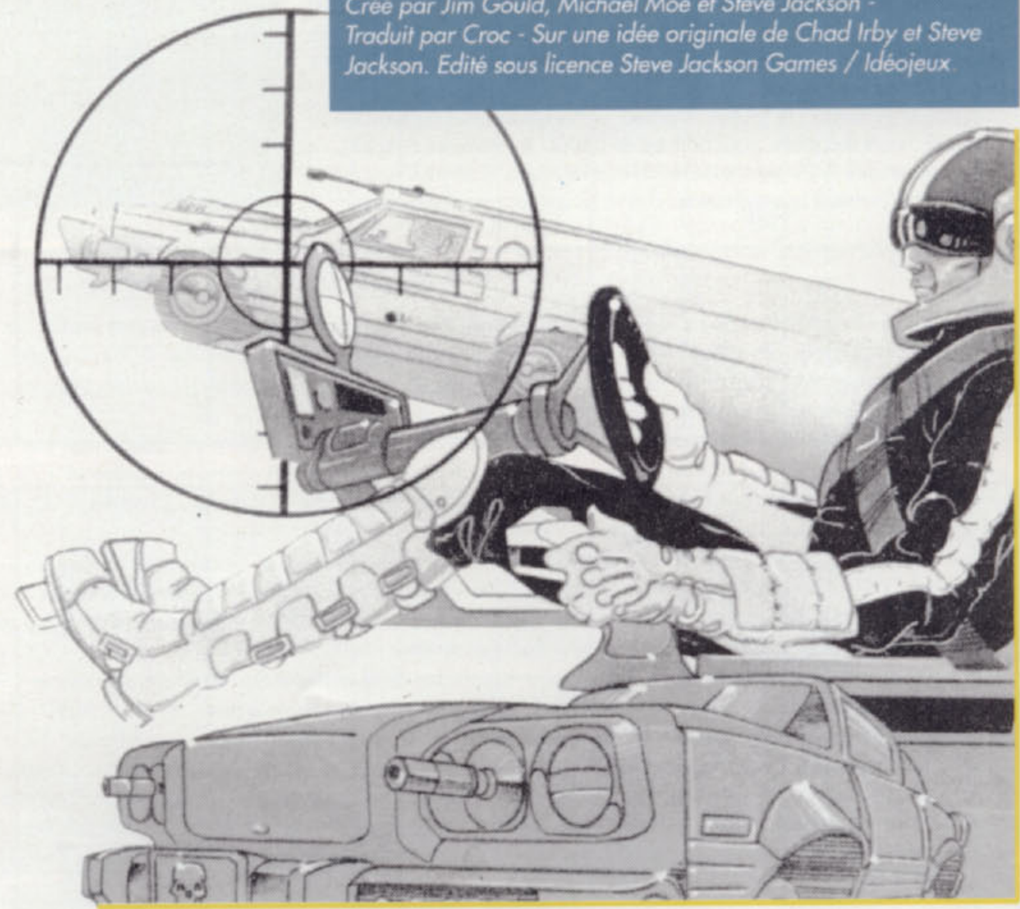
JEUX DESCARTES
15 rue MONTALIVET
75008 PARIS
TEL: 42 65 28 53
(métro MIROMESNIL)

DU 1er MAI AU 30 SEPTEMBRE 1990
VENEZ TENTER VOTRE CHANCE AU GRATTAGE
EN JOUANT AU *"KRAP'S"*
DE NOMBREUX CADEAUX A GAGNER...

MINI CAR WARS

Une version d'initiation au jeu de plateau CAR WARS
Créé par Jim Gould, Michael Moe et Steve Jackson -
Traduit par Croc - Sur une idée originale de Chad Irby et Steve Jackson. Edité sous licence Steve Jackson Games / Idéojeux

Il actionna une nouvelle fois
les canons arrières.
Coup au but !
La voiture noire dérapa.
Echappant au contrôle
de son pilote,
elle partit en tonneaux
et s'embrasa.
Celui-là ne ferait plus
de queues de poisson...



Jeu d'initiation complet,
Mini Car Wars
est le jeu des routes du futur,
où le droit de passage revient
aux plus gros canons.
Choisissez votre véhicule
et prenez la route.
Vous y deviendrez peut-être
un as des as,
à moins de périr
dans la tôle et les flammes.

Matériel

Une fois le Mini Car Wars découpé, vous disposez des règles du jeu (ce que vous êtes en train de lire), de deux fiches de véhicule (voiture et moto), de deux sections de route et de pions symbolisant les motos, les voitures et les nuages de fumée. Vous pouvez aussi photocopier certains de ces éléments (la fiche de véhicule et les routes, entre autres) au lieu de les découper. C'est même vraiment plus intelligent (vous ne voudriez quand même pas massacrer votre Casus Belli !). Le matériel fourni permet de jouer à deux ou à plusieurs.

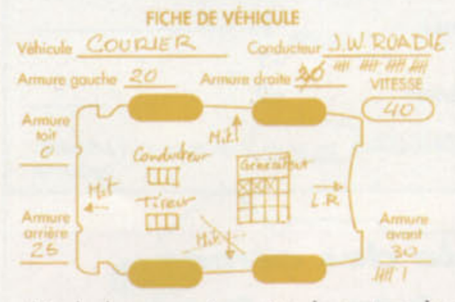
Début de jeu

Pour commencer une partie, vous allez choisir un scénario en suivant les indications données dans le chapitre « Scénarios », puis :
- placer les routes sur la table,
- choisir un véhicule dans la liste des véhicules de série. Recopiez ses caractéristiques sur une fiche de véhicule et prendre un pion qui le représentera. Inscrivez sa vitesse de départ (indiquée dans le scénario) dans la case réservée à cette valeur sur la fiche,
- placer les véhicules sur la route et *go !*

Choix du véhicule

La liste des véhicules de série (voir plus loin) donne les caractéristiques et les prix de quelques voitures et motos, ainsi que certaines options. Tous les véhicules ont été créés avec les règles standard de Car Wars mais ont été légèrement modifiés pour rester compatibles avec les règles de cette version simplifiée. Les caractéristiques des véhicules sont présentées dans l'ordre suivant : en premier vient le nom du véhicule, puis la taille du véhicule, les Points de Structure (PS) du générateur (l'équivalent de ses points de vie), la qualité de l'armure sur les 5 côtés possibles (avant, arrière, gauche, droite, toit), le nombre d'occupants (conducteur seul ou avec tireur), les armes et leurs emplacements et enfin le coût de l'ensemble.

Exemple : Courier : berline, générateur de 12PS ; armure : avant : 30, gauche : 20, droite : 20, arrière : 25, toit : 0 ; conducteur et tireur, lance-roquettes à l'avant, mitrailleuse à droite, mitrailleuse à gauche, mitrailleuse à l'arrière. 13000 $.
Option a : remplacer la mitrailleuse arrière par une roquette lourde et un dispenseur de fumée. Economie : 950 $.
Option b : enlever le lance-roquettes, les trois mitrailleuses et le tireur. Ajouter deux lasers à l'avant. Coût : 10200 $ en plus.
Certains véhicules sont équipés d'armes en tourelle. Ca signifie qu'elles sont montées sur le toit et que leur angle de tir est de 160°.

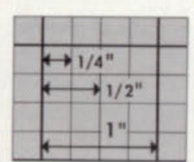


Une fois le véhicule choisi faites-en un dessin en utilisant la fiche fournie (voir l'exemple ci-contre).
Cette fiche montre une Courier de base après un court combat. Toute l'armure de son côté droit est détruite, ainsi que la mitrailleuse du même côté. L'armure avant a pris 6 points de dommages. Les points de structure du générateur et des occupants sont matérialisés par des petits carrés. Le générateur a pris 3 points de dommages qui sont cochés aussitôt. Les occupants n'ayant pas d'armure personnelle n'ont donc que 3PS chacun.

Déplacement et échelle

La route est divisée en carrés pour visualiser et calculer le déplacement. Chaque grand carreau (noté 1") représente 3 mètres et un petit (noté 1/4") 75 centimètres.

Le jeu en encart à découper.



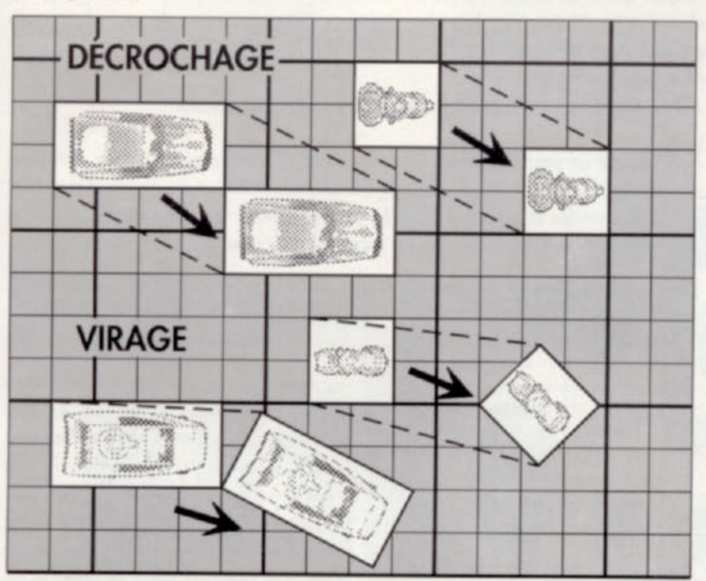
Chaque tour vaut une seconde, il est divisé en phases d'un dixième de seconde.
La vitesse d'un véhicule détermine le nombre de phases durant lesquelles il se déplace. Chaque véhicule doit bouger de 1" (un grand carreau) pour chaque 10 mph (miles par heure) de vitesse, en commençant par la phase 1.
Exemple : une voiture roule à 30 mph, elle se déplacera donc de 1" à la phase 1, 1" à la phase 2, et 1" à la phase 3 ; puis plus rien jusqu'au tour suivant.
Les véhicules sont déplacés dans l'ordre déterminé par leur vitesse : le plus rapide en premier. En cas d'ex aequo il suffit de déterminer le joueur au hasard.
Quand le véhicule de tête arrive en bout de route, rallongez la piste en ajoutant une section de route. Toute sortie de route signifie la fin de la course pour l'amateur des bas-côtés.

Accélération et freinage

Au début de chaque tour, chaque joueur indique la vitesse de son (ses) véhicule(s) pour le tour en question. Cette vitesse doit être exprimée avec un multiple de 10 mph (16 km/ heure). Un véhicule peut :
— accélérer de 10 mph,
— freiner de 10 ou de 20 mph,
— rester à la même vitesse.
La vitesse maximale de tous les véhicules est de 100 mph (160 km/h).

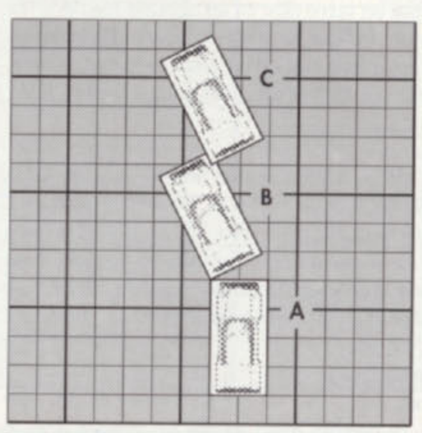
Manœuvres et contrôle

Les mouvements en ligne droite sont facilement résolus grâce aux carrés imprimés sur la route et surtout parce que le pion voiture couvre exactement 1". Pour changer de direction, un véhicule doit faire une manœuvre. On ne peut faire qu'une manœuvre par phase et cela remplace le mouvement en ligne droite. La première manœuvre d'un tour est toujours sans risque, les ennuis commencent à la deuxième (et continuent avec toutes les autres du même tour). Le joueur doit jeter 2 dés à six faces (2d6) et consulter la Table de contrôle. S'il obtient un autre résultat que « OK », il perd le contrôle de son véhicule (les effets exacts de la perte de contrôle sont indiqués directement sur la Table de contrôle). Les différentes manœuvres possibles sont :
• **Le décrochage :** le véhicule bouge tout droit de 1" et jusqu'à 1/2" sur un des côtés (en gardant la même direction).
• **Le virage :** le véhicule bouge de 1" tout droit et change de direction (au choix du joueur) mais en tenant compte des restrictions suivantes : (a) un des coins arrières du pion véhicule doit rester dans le même petit carré et (b) le coin directement opposé est déplacé de 1 ou 2 petits carrés adjacents (même en diagonale).



• **Le pivot :** possible uniquement pour un véhicule avançant à 10 mph. Le véhicule avance de 1/2" tout droit et, tout en maintenant un coin (n'importe lequel) fixe, pivote de n'importe quelle distance et dans n'importe quelle direction.

• **Marche arrière :** seules les voitures peuvent aller en marche arrière, à condition d'être à 10 ou 20 mph. Une voiture doit rester au moins un tour immobile avant de passer la marche arrière. Toutes les règles de mouvement s'appliquent ensuite normalement.



Exemple de déplacement
J.W. Roadie, dans sa Courier amochée (position A) décide de fuir. Il roule à 40 mph et a déjà bougé deux fois durant le tour (une fois tout droit et une fois en manœuvrant). A la phase 3, Roadie décide de faire un virage sur la gauche pour protéger son côté vulnérable. Il déplace son véhicule de 1" et, tout en maintenant le coin arrière gauche en place, déplace le coin avant droit de deux carrés (position B). Puisque J.W. Roadie a déjà manœuvré sans risque une fois durant ce tour, il doit maintenant jeter 2d6 sur la Table de contrôle. Il obtient 10 et ajoute 2 dus à sa vitesse de 40 mph. Total : 12 (dérapage). La Courier avance de 1" dans la direction qu'elle avait au début de la phase (avant le virage) (position C). Normalement, la Courier devrait se déplacer une nouvelle fois en phase 4 (40 mph) mais le dérapage représente un mouvement. Le déplacement de la Courier s'arrête donc là (pour ce tour). Si sa vitesse avait été de 50 mph, elle se serait déplacée une nouvelle fois en phase 5.

Collisions et accidents

Quand un pion de véhicule touche un obstacle fixe ou un autre véhicule, il y a collision. Les dommages occasionnés dépendent de la vitesse respective des objets concernés. S'ils vont dans la même direction (à peu près), la vitesse du choc est celle du plus rapide moins celle du moins rapide. Si c'est un choc de face (à peu près) on ajoute les deux vitesses. Si c'est un choc de côté, la vitesse de collision est celle de celui qui bouscule l'autre.
Chaque véhicule prend 1d6 de dommages par 10 mph de vitesse de collision (sur le côté touché). Les motos ne causent qu'un tiers de ces dommages.
La vitesse et la position d'un véhicule peuvent être affectées par une collision. Lors d'un choc arrière (les deux véhicules roulent dans la même direction), la vitesse des deux véhicules est la moyenne des deux. Lors des chocs de face ou de côté, il suffit de prendre les deux pions et les laisser tomber de 10 centimètres au-dessus du point d'impact de la collision. Si un véhicule tombe à cheval sur un autre, il suffit de recommencer. La vitesse des deux véhicules est de 0.

Combat

Il y a combat lorsqu'un véhicule tire sur un autre. Cela peut se produire à n'importe quelle phase, mais après les mouvements. Le joueur annonce simplement l'arme qu'il utilise et sa cible. Tous les tirs d'une même phase sont résolus simultanément. Un nuage de fumée n'apparaît qu'après les tirs de la même phase.
Une arme ne peut pas tirer plus d'une fois par tour. Le conducteur (ou le tireur) ne peut utiliser qu'une arme par tour (à moins d'avoir des armes couplées). Un couplage permet de tirer en même temps avec deux armes sur une même cible (deux jets de toucher séparés). Les modificateurs de tir (dont les ordinateurs de visée) qui affecte une des armes couplées affecte la seconde également. Des armes couplées peuvent aussi être utilisées indépendamment l'une de l'autre.
L'intérêt d'un véhicule avec tireur c'est de permettre de tirer deux fois par tour : une fois pour le pilote et une seconde pour le tireur.

Suite des règles au dos.

Pour en savoir plus sur Car Wars,
reportez-vous à l'article des pages 70-71.

Viser

Pour tirer sur une cible, il faut qu'il y ait une ligne de vue entre le centre du pion du véhicule attaquant (dans le cas d'une arme en tourelle) ou entre le centre du côté du pion où est placée l'arme (dans les autres cas) et une partie de la cible. Si cette ligne passe par un autre pion ou un obstacle fixe, le tir est impossible. La fumée ne bloque pas la ligne de vue mais donne des malus au tir. On peut prendre pour cible les quatre côtés d'un véhicule (avant, arrière, gauche, droit). On peut aussi tirer sur une tourelle, mais avec un malus de 2.

Toucher

Le résultat d'un tir se lit avec 2d6. Le chiffre obtenu (modifié par plusieurs modificateurs) doit être supérieur ou égal au chiffre de « toucher » de l'arme. Exemple : une mitrailleuse a un « toucher » de 7. Pour réussir à toucher avec cette arme il faut faire un jet supérieur ou égal à 7. Quels que soient les malus, un résultat de 2 est toujours un échec. Les dispenseurs de fumée n'ont pas besoin de jet de toucher. Ils produisent simplement un pion de fumée.

Calculer les dommages

Quand une arme touche sa cible, il faut jeter un certain nombre de dés pour calculer les dommages causés. Le nombre exact de dés est indiqué dans la Table des armes. *Exemple :* mitrailleuse, 1 dé.

Chaque partie d'un véhicule peut encaisser un certain nombre de points de dommages avant d'être rendue inutilisable. L'armure est détruite point par point et aucun élément intérieur (conducteur, tireur, armes, générateur) ne peut être affecté tant qu'il en reste au moins un point. Quand le dernier point d'armure est éliminé, l'arme (ou les armes) de ce côté est détruite en même temps. L'armure du toit protège les armes en tourelle. Les générateurs fonctionnent tant qu'ils ont encore au moins 1PS. Un personnage est blessé par le premier point de dommage, assommé par le deuxième et tué par le troisième. Un conducteur blessé doit jeter 2d6 sur la Table de contrôle (un personnage assommé ou tué n'a plus aucun effet sur le jeu).

Localiser les dommages

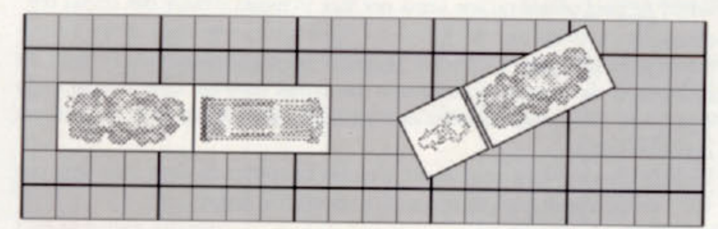
Les dommages sont d'abord localisés sur l'armure visée. Une fois l'armure détruite on doit jeter 1d6 sur la table ci-contre.

1d6	Partie touchée
1-2	Générateur
3-4	Conducteur
5-6	Tireur

S'il n'y a pas d'éléments intérieurs ou s'ils sont détruits, les dommages affectent l'armure du côté opposé (le tir traverse littéralement la cible). Exception : l'armure du toit ne protège que les armes en tourelle, les dommages en surplus sont perdus. Quand le générateur est détruit, le véhicule doit freiner de 10 mph par tour jusqu'à l'arrêt complet et définitif mais ses armes fonctionnent encore et le conducteur maîtrise toujours la direction. Le véhicule d'un conducteur tué ou assommé avance tout droit, en freinant de 10 mph par tour. Un tireur peut continuer à tirer mais ne peut pas manœuvrer à la place du conducteur.

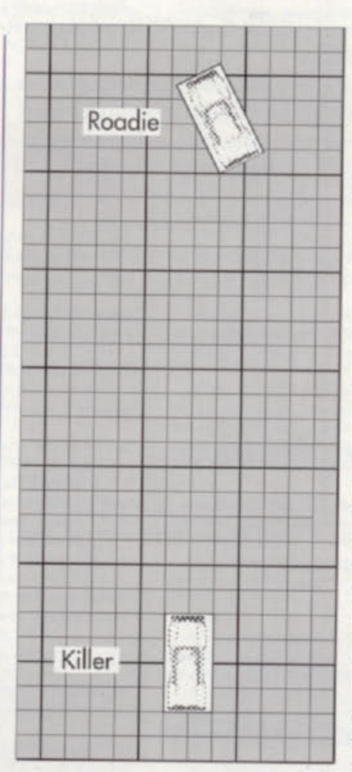
Fumée

Un dispenseur de fumée est utilisé comme une arme mais son effet est différent. Il sert à placer un épais nuage de fumée qui dure 60 tours (plus que la plupart des combats). Chaque nuage de fumée donne un malus de 2 à tous les tirs qui passent au travers. Les lasers ne peuvent pas tirer à travers de la fumée. Le pion de fumée est placé en suivant le schéma ci-dessous.



Exemple de combat *(schéma suivant)*

Notre ami Roadie a réussi à manœuvrer vers la gauche (voir exemple précédent). Son adversaire, Killer est dans une Courier (option b) et roule à 60 mph. Il est à 5" de Roadie. Au même moment, les deux joueurs déclarent une attaque.



Roadie tire avec sa mitrailleuse gauche sur l'avant de Killer, espérant détruire l'arme de ce dernier. Ce qui nous donne : 7 de toucher de base (mitrailleuse). Il jette les dés avec un malus de 2 (-1 pour la longue distance (+ de 4"), -1 pour l'avant). Il doit donc faire 9 ou plus. Les dés donnent 11. Touché ! Une mitrailleuse fait 1d6 de dommages et en l'occurrence 2 points. Le tireur utilise la mitrailleuse arrière, avec les mêmes modificateurs. Il obtient 5. Raté !

Killer contre-attaque et tire avec ses deux lasers couplés sur le côté gauche de Roadie. Le toucher de base est de 6. Il a 1 de malus (-1 pour la longue distance (+ de 4")). Il fait 8 pour le premier laser et 9 pour le second. Les deux touchent. Il jette 6d6 pour les dommages (3d6 pour chaque laser). Résultat : 28 points de dommages (pas mal du tout). Pauvre Roadie !

Puisque toutes les attaques ont été résolues, les dommages sont localisés plus précisément. Killer note les deux points à l'avant (il lui reste encore beaucoup d'armure). Roadie n'ayant que 20 points d'armure sur son côté gauche, 8 points passent à l'intérieur. De plus, sa mitrailleuse gauche est détruite. La localisation interne indique que le conducteur est touché (et tué). L'attaque est même tellement puissante que 5 points de dommages traversent le véhicule. Bye !

Scénarios

Avant de jouer, décidez du type de scénario que vous allez mettre en place. Répondez donc aux quelques questions ci-dessous :

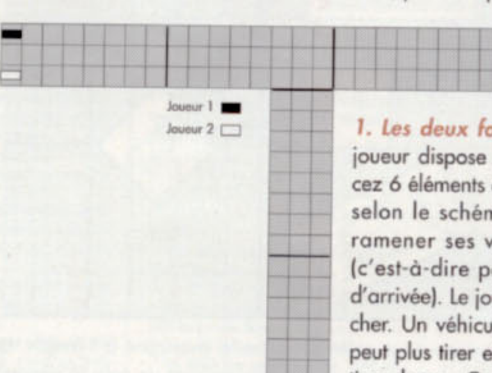
– Quels véhicules vont être utilisés (donnez un budget à chaque joueur en vous basant sur ceux donnés dans les scénarios) ?

– Quelle est la position de départ des véhicules (sur la même ligne, séparés par x carreaux, etc.) et à quelle vitesse démarrent-ils ?

– Autorisez-vous les joueurs à consulter la fiche de véhicule de leurs adversaires ? Cette possibilité n'est valable que dans le cas de joueurs débutants découvrant ensemble les règles. Tout le monde sait tout de tout le monde, pas moyen donc de cacher volontairement ou non des informations. Mais pour des joueurs connaissant bien les règles, ne rien connaître de ses adversaires est l'un des piments du jeu.

Quelques exemples de scénarios

Pour ajouter un peu de piment à ces 3 scénarios, vous pouvez utiliser les routes constellées de débris. Chaque fois qu'un véhicule roule sur un débris, il doit jeter un jet de contrôle et consulter la table du même nom. Vous pouvez aussi utiliser des tracés de route non linéaires en installant, par exemple, une intersection.

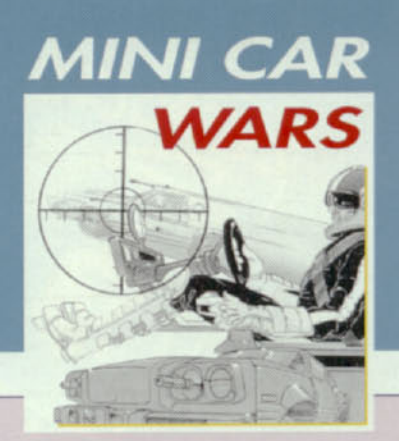


1. Les deux font la paire : Chaque joueur dispose de deux Courier. Placez 6 éléments de route et les voitures selon le schéma. Le joueur 1 doit ramener ses véhicules au garage (c'est-à-dire passer vivant la ligne d'arrivée). Le joueur 2 doit l'en empêcher. Un véhicule dans le garage ne peut plus tirer et personne ne peut lui tirer dessus. Conditions de victoire: 2 véhicules au garage = victoire du

joueur 1; 1 véhicule au garage = match nul; 0 véhicule au garage = victoire du joueur 2.

2. Duel sur route : chaque joueur choisit un véhicule (prix maximum: 15000 $). Les véhicules se placent sur la route, roulent dans le même sens, à 60 mph et sont à 2d6 grands carrés l'un de l'autre. Tirez au sort celui qui est derrière. Le gagnant est le survivant.

3. Attaque groupée : le joueur A prend la Rocket Special (option A). Le joueur B choisit des motos pour un total de 25000 $ (minimum 5 motos). La voiture commence à 12 grands carrés devant les motos, à 80 mph. Les motos roulent dans le même sens (vitesse au choix). Le gagnant est le survivant.



Véhicules de série

La taille des véhicules va croissant avec l'ordre de présentation de la liste, c'est-à-dire du plus petit (karting) au plus gros (berline).

– **Killer Kart :** karting, générateur de 8PS ; armure : avant : 6, gauche : 4, droite : 4, arrière : 4, toit : 0 ; conducteur, mitrailleuse à l'avant. 3750 $.

– **Mini Sherman :** mini, générateur de 10PS ; armure : avant : 35, gauche : 25, droite : 25, arrière : 33, toit : 0 ; conducteur, deux mitrailleuses couplées à l'avant, dispenseur de fumée à l'arrière. 7500 $.

Option a : remplacer les mitrailleuses par un lance-roquettes et ajouter 25 points d'armure. Economiser 1500 $.

Option b : remplacer un mitrailleuse par une roquette lourde et ajouter 16 points d'armure. Economiser 1250 $.

– **Rocket Special :** coupé, générateur de 12PS ; armure : avant : 40, gauche : 35, droite : 35, arrière : 35, toit : 30 ; conducteur et tireur, lance-roquettes à l'avant et mitrailleuse en tourelle. 12250 $.

Option a : enlever le lance-roquettes, la mitrailleuse et le tireur, ajouter un laser en tourelle. 4250 $ de plus.

Option b : enlever la mitrailleuse et le tireur, ajouter 3 roquettes lourdes et 25 points d'armure. Economiser 1500 $.

– **Courier :** berline, générateur de 12PS ; armure : avant : 30, gauche : 20, droite : 20, arrière : 25, toit : 0 ; conducteur et tireur, lance-roquettes à l'avant, mitrailleuse à droite, mitrailleuse à gauche, mitrailleuse à l'arrière. 13000 $.

Option a : remplacer la mitrailleuse arrière par une roquette lourde et un dispenseur de fumée. Economiser 950 $.

Option b : enlever le lance-roquettes, les trois mitrailleuses et le tireur. Ajouter deux lasers à l'avant. 10200 $ de plus.

– **Shogun 100 :** moto, générateur de 2PS ; armure : avant : 6, arrière : 6 ; motard, mitrailleuse à l'avant. 3000 $.

– **Shogun 200 :** moto, générateur de 3PS ; armure : avant : 20, arrière : 20 ; motard, lance-roquettes à l'avant. 4000 $.

– **Firelight Deluxe :** moto, générateur de 5PS ; armure : avant : 6, arrière : 6 ; motard, laser à l'avant. 11250 $.

Option : enlever le laser, rajouter une mitrailleuse et deux roquettes lourdes, ajouter 17 points d'armure. Economiser 6000 $.

La répartition des points d'armure peut être réaménagée au choix des joueurs mais les motos n'ont de l'armure qu'à l'avant et à l'arrière.

Table des modificateurs de tir

Situation	Modificateur*
Bout portant (moins de 1")	+4
Longue distance (par 4" au-dessus des 4 premiers)	-1
Cible : karting ou mini	-1
Cible : avant ou arrière	-1
Cible : tourelle ou moto	-2
Tireur immobile	+1
Cible immobile	+1
Fumée (par pion traversé)	-2
Ordinateur de visée	+1
Ordinateur haute résolution	+2

** : tous ces modificateurs sont cumulatifs. Un jet de 2 est toujours un échec.*

Table des armes

Nom	Toucher	Dommages
Mitrailleuse	7	1d6
Lance-roquettes	8	2d6
Laser*	6	3d6
Dispenseur de fumée	-	fumée
Roquette lourde**	9	3d6

** : ne tire pas à travers la fumée.*
*** : ne tire qu'une fois.*

Accessoires

Tous les gadgets ci-dessous peuvent être ajoutés à toutes les voitures de série.

– **Ordinateur de visée :** donne un bonus de 1 à tous les jets de toucher (pour une seule personne). 1000 $.

– **Ordinateur haute résolution :** donne un bonus de 2 à tous les jets de toucher (pour une seule personne). 4000 $.

– **Armure personnelle :** accorde 3PS de plus à un personnage (il n'est blessé qu'au quatrième point de dommages). 250 $.

Table de contrôle

2d6*	Résultat
2-10	OK
11	dérapage
12	glissade
13	dérapage et glissade
14 ou plus	tonneaux et explosion

** : +1 au dé par 20 mph de vitesse. +2 au dé dans le cas d'une moto.*

OK : pas de problèmes.

Dérapage : en gardant un coin avant fixe, pivotez le coin arrière opposé de deux carrés (tirer au sort si le dérapage est à gauche ou à droite).

Glissade : le véhicule avance de 1" dans la direction qu'il avait au début de la phase (avant la manœuvre).

Dérapage et glissade : faites un dérapage suivi d'une glissade (dans cet ordre exact).

Tonneaux et explosion : le véhicule s'arrête immédiatement et est détruit. Tous ses occupants sont morts. Retournez le pion.



Collage des pions

Le recto et le verso de chaque pion sont imprimés tête bêche.
En les pliant suivant le pointillé et en collant les deux parties ensemble, on obtient des pions double face.

FICHE DE VÉHICULE (MOTO)

Véhicule ______________ Conducteur ______________

Armure arrière ______

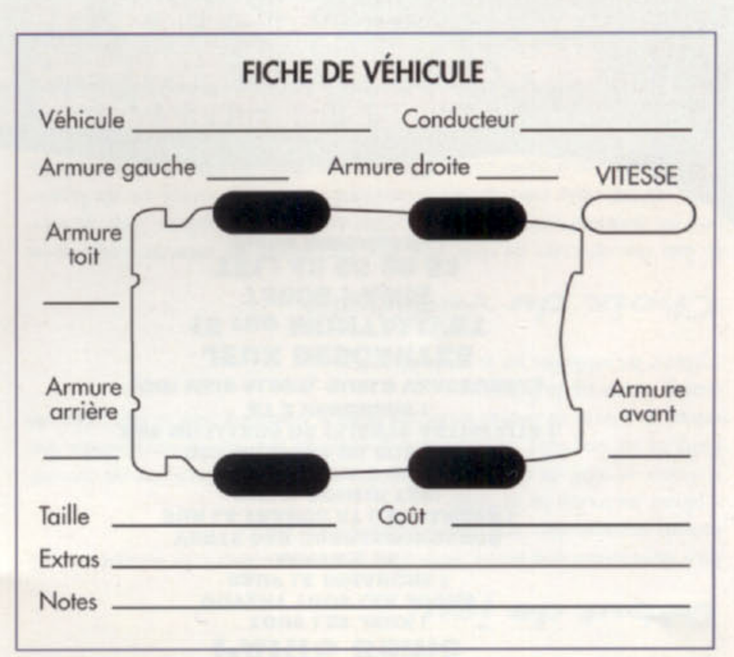
VITESSE

Armure avant ______

Taille ______________ Coût ______________

Extras ______________

Notes ______________



FICHE DE VÉHICULE

Véhicule ______________ Conducteur ______________

Armure gauche ______ Armure droite ______ VITESSE

Armure toit ______

Armure arrière ______

Armure avant ______

Taille ______________ Coût ______________

Extras ______________

Notes ______________

Fiches de véhicules à photocopier

DIVERS

— Jh 28 ans **passionné de Sherlock Holmes cherche correspondant pour livre revue idée plan**. Testulat L. - 7 rue du Docteur Louvet - **95200 Sarcelles.**

— Cherche **personne pouvant m'initier à Amirauté et/ou Pacific War**. C. Jouan - 1 allée des Aubépines - **78910 Orgerus.** Tél. : (1) 34.87.26.38.

— Cherche **tout sur Robotech** : scénarios, aides de jeu, jouets, maquettes, disques, documents, etc. Chris Jouan. Tél. : (1) 34.87.26.38 (week-end).

— Je **peins vos fig. pour JdR ou Wg. Travail soigné**. Je **vends** aussi des **figs peintes : Citadel, Mithril, Maurauder.** Dauvillier Michel - 139 rue Louis Lhérault - **95100 Argenteuil.** Tél. : (1) 39.80.87.00 le soir.

— Aimerai renseignements : **comment créer club de JdR et autres. Tél. à Cyril ou** (16) 80.97.14.47 ou Mr Bornot - 16 rue de Paris - **21140 Semur en A.**

— Cherche **dessinateurs confirmés sur Paris pour illustrer scénario JdR**. Contacter Vincent Meunier au (1) 64.46.16.52.

— Je souhaite **créer zine de Fantasy, JdR, SF**. Je **cherche scénarii, nouvelles, humeurs, etc.** Contacter Sybille au (16) 45.91.23.33.

PARTENAIRES

— **MJ cherche joueur(euse)s pour AD&D2, AdC, JB007, Star Wars.** Contacter Stéphane au (1) 47.00.25.01 le week-end seulement. Merci, tchao...

— Si **Napoléon, Grant, Lee et les figurines** vous inspirent, contactez-nous. Pour **Macon et environs (71).** Emmanuel au (1) 85.36.95.66 ou (1) 78.01.27.97.

— Cherche **joueurs(euses), maîtres de Robotech en région parisienne**. Chris Jouan - 1 allée des Aubépines - **78910 Orgerus.** Tél. : (1) 34.87.26.38.

— Cherche **partenaires ts JdR sur Chalons sur Saône. Tél. à Jean au** (16) 85.93.52.13 MJ ou joueurs(euses) Grosbill s'abstenir!!

— Cherche **désespérément joueurs tous JdR sur St Malo**. Contacter Thomas au (16) 99.82.69.61 le week-end.

— Cherche **joueurs intrépides pour AD&D, Zargos, Chill... (+15 ans)**. Emmanuel au (16) 88.68.53.28 après 17h **(67114 Eschau)**.

CLUBS

— **Joueur AD&D1 cherche club dans le 9, 10, 18e arrondissement de Paris**. Contactez Michel au (1) 45.26.87.96. Vite!

— **The Hun in The Sun, club Air Force-Dautless-Sturmovik, cherche partenaires sur région parisienne (78).** Chris Jouan au (1) 34.87.26.38.

— **Les Arpenteurs de Rêves à Lille**, vendredi à 20h et dimanche à 14h vous attendent nombreux! Tél. : (16) 20.93.70.43. Demander Raphaël après 19h.

— **Les Arpenteurs de Rêve c'est aussi un zine disponible** pour 10F. en timbres postes à Raphaël Verbiese - 11 rue de Cassel - **59000 Lille.**

ECHANGES

— Ech/Vds **Technoguerriers (En), Warhammer (JdR, En) et Jorune (En) contre Cyberpunk, Shadowrun, Athanor**. Tél. : (16) 20.72.58.11 **(59700)** Antoine.

— Ech. **Dracula, Illuminati, Hurlements, RdD, Paranoïa, Lég. Celt., Lynaïs, PH, Les Aigles**. Vente possible. Tél. : (1) 64.23.47.80 après 17h. Dépê; chez-vous!

— Ech/vds **Struggle of Nations, 1809 Danube, Friedland, Bonaparte, Œil Noir 1 et 3 contre The Great Patriotic War, COI, COD**. Benoit au (16) 91.82.06.48.

— Ech. **Maléfices et Star Wars contre RuneQuest ou Chevalry & Sorcelry**. Tél. : (16) 29.61.24.69. Contacter Laurent dans les **Vosges**.

ACHATS

— Ach. **Livres les Uniformes du 1er Empire du Cdt Bucquoy tomes 1, 4 et 5**. Contacter Crusely Bernard - 119 imp. Roque Maurel Bt B - **31000 Toulouse.**

— Cherche **modules TSR pr Greyhawk, Legends and Lore, Deities avec Mythologie de Nehwon**. Contacter Frédéric au (1) 47.21.58.42 **(Paris)**.

— **Ach. Livres Conan (Howard exclusivement)** bon prix n'importe quel état. Ecrire à Fabien Vehlmann - 199 allée Boris Vian - **73290 Motte Servolex.**

— Urgent achète ou échange **Vietnam pour trouver Battle for Germany TWW GDW**. Appeler Stanislas au (16) 80.65.17.44 **(21000 Dijon)**.

— Achète **la 1ère édition de Deities and Demi-Gods de TSR**. Ecrire à Jean-Louis Sarro - 28 rue Dr Vuilléme - 92130 Issy **les Moulineaux.**

— Cherche **Fiend Folio AD&D** prix à débattre. Urgent. Demander Nicolas au (16) 94.52.09.27.

— Ach. **Les calendriers Dragonlance en bon état. Années 1985-87**. Demander Sébastien ou Dimitri au (1) 47.51.39.93 (après 18h).

— Achète **toutes figurines 25 mm prix à** débattre. David au (16) 38.96.35.58 après 19h.

— Achète **AD&D 2e édition Livre du Joueur** pour prix raisonnable. Demander Marc au (1) 64.45.93.12. Merci.

— Achète **AD&D1, le RS1, module pour Red Sonja** 50F. Samuel au (16) 87.32.17.38 après 18h du lundi au vendredi. SVP!

— Achète **Battle the Five Armies Ice + Armées de la Terre du Milieu édition du Jeu d'Histoire.** Christophe au (1) 47.51.51.10.

— Ach. modules **Merp** suivants : **Bree Troll of Misty mont. Umbar Court of Ardor** ou éch. contre d'autres. Tél. : (16) 81.57.50.88 après 18h30.

— Achète **Mithril n° 7 Gond. Foot solo n° 16 Female Ranger** ou échange au choix. Tél. : (16) 81.57.50.88 après 18h30 si possible.

— Cherche **tous suppléments pour Jorune**. Contacter Michaël le soir au (1) 45.25.50.88 à **Paris.**

— Achète **MM1 BE** environ 80F. Tél. : (16) 40.79.42.26 ou écrire à Xavier Vlieghe - 22 route d'Abbaretz - **44170 Nozay.**

— Ach. pour Warhammer Siege **un ou plusieurs Mighty Fortress Set. Tél. à Dominique au** (1) 45.92.99.59 après 19h.

— Cherche **Paranoïa + écran** (TBE) prix abordable. Tél. : (16) 30.58.47.21 le week-end seulement. Demander Guillaume.

— Ach. **Démons et magie, supplément pour Stormbringer**. Grossement payés! Contacter Martin Gleize - 10 rue des Rosiers - **34140 Loupian Héraut.**

— Ach. **Blood Bowl 2 en BE (si pos. inf. 180F) et Trauma**. Vds **RQ** en BE 170F. Philippe au (16) 87.76.64.92 **(57640)**.

— Ach. anciennes figurines **« Lord of the Rings »** très bon prix. Mayran Olivier - 202 av. Jean Rieux - **31055 Toulouse.** Tél. : (16) 61.20.71.11.

VENTES

— **Dien Bien Phu 70F, Cry Havoc 100F, Rangers 150F**. Demander Laurent le WE au (1) 34.61.34.95.

— Vds **AD&D OA (120F TBE) + 2 set 12 figurines (100F/set) + D&D Base et Expert (100F) + Vilains & Vigilants (100F)**. Tél. : (16) 81.98.16.52 **(25420)**.

— Vds **Open Fire, Devil's Dem, Hitler's War, Ranger, Nato, The Russian Campaign, War and Peace...** Tél. : (1) 39.13.42.26 Grégory.

— Vds **Ave Tenebrae 90F, Siège 90F, Croisades 100F et ses extensions** 1&2 (80F chacune), tous en très bon état. Tél. : (1) 47.51.84.90.

— Vds **La vallée des Rois 180F, Le Monde de Tregor (les 3 vol) 150F, Hurlements + Hurlelune n° 1 150F. Tél. à Pascal au** (16) 41.65.29.36 après 20h.

— Vds **D&D Base 60F D&D Expert 60F X2 X3 B3 B5 25F l'un** (contacter Frédéric au (1) 39.85.55.60 le week-end merci.

— Vends **Rêve de Dragon 160F et Talisman 70F ou le tout 200F bon état**. Tél. : (16) 87.65.75.92 après 19h. Franck **(57157 Marly)**.

— Vds **Emp. Galac. + Encyc. Galac**. TBE 250F à débattre. Tél. : (1) 47.91.16.62. Demander Guillaume pour annonce Casus.

— Vds **Cry Havoc, Empire Galactique, Ranger, Multimondes, RuneQuest, Battle Force** tous TBE (frais de port gratuits). Philippe au (1) 46.87.82.08.

— Echange ou vends **Chainsaw Warrior 100F ou contre wargame**. Appelez Christian au (1) 60.65.53.58.

— Prix à débattre au (1) 30.53.08.11. Vds **Chainsaw Warrior (TBE) Judge Dredd (BE) et Battletech (BE)** environ 50F le jeu. Contacter Christophe.

— Vds **D&D (base, expert, comp.) + AdC et supl + Star Wars et guide + Vallée des Rois**. Tous BE. Anthony au (16) 40.45.73.64 après 19h.

— Vds **nombreux jeux de rôles**. Prix à débattre. Demander Pierre-Yves au (1) 43.05.23.87 après 19h.

— Vds **JB007 + manuel + Dr No + 2 scén. + aides à 230F (neufs) et Guerriers des Etoiles (S.W)** neuf 150F. Demandez Romain au (1) 43.37.19.75.

— Vds/éch. **RQ, Chill (1 et 2), Paranoïa, scénars ON, Terres de Légendes, livres dont...** Demandez Yann au (1) 34.75.59.18 après 18h. SVP!

— Vds **DMG 100F AD&D en français et UA 200F**. Demander Gérald au (16) 98.54.64.96 après 19h.

— Vds **Air Strike 130F Red Storm Rising 150F Blood Bowl 130F tous TBE + Livres dont...** 10F. Tél. : (1) 42.24.55.25. Demander Adam.

— Vds **Suprématie 160F Forgotten Realms 120F Block Mania 160F Dungeonquest 160F Marvel SH (Adv.) 110F**. Tél. : (16) 85.82.54.79 Loïc après 18h.

— Vends **nombreux suppléments Merp TBE prix intéressants**. Liste sur demande. Ecrire à Mounier Eric - 5 rue des Recollets - **38160 St Marcellin.**

— Vds **Hawkmoon + écran + fiches perso. 250F, Robotech tomes 1, 2 et 3, 150F**. Demander Jean-Marc au (16) 25.76.64.33 après 18h **(10600 Troyes)**.

— Vends **Warhammer battle et (ou) Star Wars**. Les 2 en super état. Prix à débattre... Contacter Thierry au (16) 37.45.87.94.

— Vends **campagne pour l'Appel de Cthulhu Les Ombres de Yog-Sothoth + Atlas du monde de Trégor** tous TBE (70/90F). Tél. à Alban au (1) 39.88.38.39.

— **Œil Noir Initiation + Extension 100F chaque + scénars 25F chaque + Star Wars JdR 55F + Guide 70F + Stormbringer 85F + Octo... 50F.** Arnaud au (1) 42.54.87.32 après 18h.

— Vds **boîte 1, 2 et 3 de Donjons et Dragons.** Palleau Sébastien - 8 allée des Vosges - **38130 Echirolles.** Tél. : (16) 76.40.18.08.

— Je **vends figurines Marauder à prix intéressants : 40F le blister.** Liste et prix contre une enveloppe timbrée. Michel Dauvillier - 139 rue Louis Lherault - **95100 Argenteuil.** Tél. : (1) 39.80.87.00 le soir.

— Vds **tous suppléments Cthulhu + Technoguerriers + Killer + Star Wars + App. Sorcier**. Appeler Christophe au (16) 86.40.53.82 **(89470)**.

— Vds **Divisions de l'Ombre BE 100F ou éch. contre Hawkmoon ou modules Dragonlance**. Contacter Fabrice au (1) 30.37.78.87 **(Eragny)** après 18h.

— Vds **MMI + MMII + FF + WSG + camp. A1-4 : 100F chaque ou lot + cad : Stormbringer pour 500F.** Christian au (1) 39.56.44.83 après 17h30.

— Vds état neuf prix dérisoires : Charges + liste **d'armées, L'Arc et la Griffe, Fantasy Hero, scénar. Drog. Lance, Livres dont... Pat. au (1) 48.90.91.51.**

— Vds **Paranoïa 90F + Bushido 100F + Battletech 100F + Warhammer 100F + Cthulhu 90 90F + L'Appel de Cthulhu + L'asile d'aliénés 100F.** Tél. : (1) 42.50.72.66.

— Vds **JRTM (BE) 110F Cry Havoc 100F Croisades 100F D&D Base et Expert TBE 100F chaque**. Tél. : (16) 63.31.38.17 demandez Xavier (18h/20h).

— Vds **Croisades TBE**, servi 2 fois 170F (port compris). Demander Cédric au (16) 74.03.47.12 après 18h.

— Oyez, Oyez bonnes gens! Vends **Rencontre Cosmique, Stormbringer, Amirauté, Warhammer** 100F chaque! Demandez Michel au (1) 42.56.25.47 vite!

— Vds **Gulf Strike 2** neuf TBE 270F. Tél. : (16) 25.79.31.72 à Marc ap. 18h ou écrire à M. Sautriat - 55 av du Mal. Leclerc - **10120 St André les Vergers.**

— Vends **Blood Bowl + Bushido + Gaslight** (bon état) 250F vente non séparée. Tél. : (16) 22.30.20.11. Demander Sébastien après 19h.

— Vds **Chill 1 et 2 (tous les deux en BE) 75F l'un, 140F les 2 + scén. Bayou 15F**. Demander Nils au (1) 30.41.30.76. (ap. 19h). **78830 Bullion.**

— Vds **AD&D 1ère version (v.f) MM1, GDM, MJ, Royaumes Oubliés. En v.o World of Greyhawk, Technoguerriers, D&D Companion**. Tél. : (16) 22.95.78.43.

— Vds **JdR, wargames, revues tous TBE** prix intéressants. Stéphane Fornasiere - 2 rue Félix Voisin **- 75011 Paris.**

— Vds **JB007 + feuilles de PJ 90F, Warhammer + personnage + campagne en anglais** 220F, le tout TTBE. Demander Marc au (1) 64.46.11.92 entre 18-19h.

— Vds **Austerlitz BE édition (IT) 100F ou échange contre Commando Shantipole**. Ecrire à Andrieux Yann - SP69399 - **75998 Paris Armées.**

— Vds/éch. **JRTM + sups, L'Appel + sup, Détective Conseil, Multimondes, Amirauté + sup, In Nomine... /Magna...** Loïc au (1) 49.30.56.74 prix à débattre.

— Vds **Le temple du Mal Elémentaire** (Campagne AD&D, TBE 100F). Appeler Cédric après 17h au (16) 22.91.07.01.

— Vds **AdC + 1 scénar Contrée du Rêve + 1 scénar 150F chaque, 1 sup. + 1 scénar 75F.** Contacter Didier au (1) 30.21.77.29.

— Vends **3 coffrets L'Œil Noir + scénario** 400F. Tél. : (16) 73.91.10.82 après 17h. Demandez Arnaud **(63100 Clermont-Ferrand)**.

— Vds/éch. **W40K, Fur. Dracula, Gang Tractions Avt (BE gal) ctre Warhammer Battle & Diplomacy**. Tél. : (1) 60.60.66.51 Erwan. **(77 Maissy)**.

— Vds **Star Wars et Manuels sur JRTM /Rolemaster + Mechwarriors + scénarios et Space Master CPN** tout très bon état. Le soir au (1) 48.33.23.93.

— Vds **Cry Havoc Albuera Captain Starship Millenium Idro** le tout 200F. Tél. : (1) 42.58.53.86 Paris.

— Vds **Car Wars** (version française, neuf jamais servi) 150F Fief 100F. Tél. : (1) 47.02.65.84. Demander Samuel (pas le mardi ni le mercredi). **92340.**

— Vds **FF 200F + DMG 100F + PH 100F + Maquette Robotech (fig) 60F + nbr. extensions ADD (MM1, MM2...)**. Yves Martin au (16) 21.77.87.55.

— Vds **Alter Ego + Compagnie des Glaces + Mercenary Handbook 150F chaque + Mechwarrior 100F**. Yves Martin - 35 rue Gambetta - **62790 Le Forest.**

— Vds **D&D boîte 1, 2 et 3 300F Gaz 1+2 100F EG 80F Supp Chill Vamp 60F**. Ecrire à Glaser Christophe - 17 rue des Roses - **67500 Niederschæffolsheim.**

— Vds **Bitume + Acide Formique + Comp. de l'Ombre + écran + France 2009 : 300F Campagne JRTM/RM vf 90F carte 60F JRTM**. Tél. : (16) 75.57.15.25 après 18h.

— Vds **3 boîtes Œil Noir + scénarios 200F + Zone + écran 100F + Talisman 50F. Tél. : Jean-Robert au (16)** 93.20.46.02 après 19h.

— Vds **Car Wars + Truck Stop (vo) 80F, Bushido (vo) 100F, module Space opera 50F. Tél. après 19h à** Raphaël au (16) 20.93.70.43.

— Vds **JRTM + 2 supl., Paranoïa, Œil Noir, 1500FB, 700FB, 1000FB (2 boîtes + 18 scénarios)**. Renaud au (19) 068/28.57.76 Belgique.

— Vds **2 coffrets l'Œil Noir + scénarios 200F + livres dont... 12F l'un**. Demander Eric au (16) 76.44.64.92. **(38000 Grenoble)**.

— Vends **Ultime Epreuve + Linaïs + scén, GdJ + UA, Conan, Paranoïa + Aigue, Ave Tenebrae. Tél. : (16)** 61.89.21.41 Baptiste. **(31800 St Gaudens)**.

— Achète **Roma bon état ou l'éch. contre Ave Tenebrae.** Tél. : (16) 46.07.38.16 après 17h ou we. Demander Guillaume **(17700 Surgères)**.

— Vds **Chill (Base + sup. + 1 sce) 200F + Les Aigles (neuf) 200F + Shadowrun (livre + para. + 10 fig) 350F**. Christophe au (16) 68.04.52.64.

— Vds **Croisades (100F) + Le Chat. des Templ. (85F) + Détective Conseil (150F) + Meurtre à Carl. House (50F)**. Tél. : (16) 46.04.33.87 **(17210)** Cédric.

— **Civilisation 200F, D&D + Expert 200F, Car Wars 160F, Illuminati 120F, WFRP vf 150F, Havena 100F, Suprématie 190F**. Tél. : (1) 43.08.87.85 Alexandre.

— Vds **JB007 + MQ (150F), Blood Bowl (80F), Top Secret (90F), P.H 1ère vers. (100F), Lég. Celt. + scénar. (100F), RdD + Terres Médianes 1 à 5 (120F), Atlas of Dragonlance** etc. Didier au (16) 61.73.45.89.

— Vds **wargames et JdR dont Cry Havoc et Tac Air**. Ach. **1870** de Descartes. Thierry au (16) 61.95.17.78 **31800 St Gaudens.**

— Vds **L'Œil Noir 1, 2 et 2 100F, Marvel 130F, Pendragon 150F, scn. Masque de Nyarlathothep 200F, Chill 130F**. Louis Tu - 15 all. Noiseraie - **93160 Noisy le Grand.**

— Vds **3 boîtes Œil Noir Ini. ext. + 10 scénarios** 250F etc. Morgan au (1) 45.37.15.40 vers 19h.

— Vds **JdR SF Athanor ou échange contre Paranoïa ou Cyberpunk. Tél. à Stéphane au** (1) 69.39.55.79 **(91 Essonne)** à partir de 17h.

— Vds **ASL + Beyond Valor + Yankee + Paratrooper + cartes SL 1-4 + 8 casiers rangt. 750F**. Tél. F. Maillard au (1) 39.51.20.60 poste 351 **(Versailles)**.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)

A retourner à CASUS BELLI - Services petites annonces - 5 rue de la Baume - 75008 PARIS

Ecrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

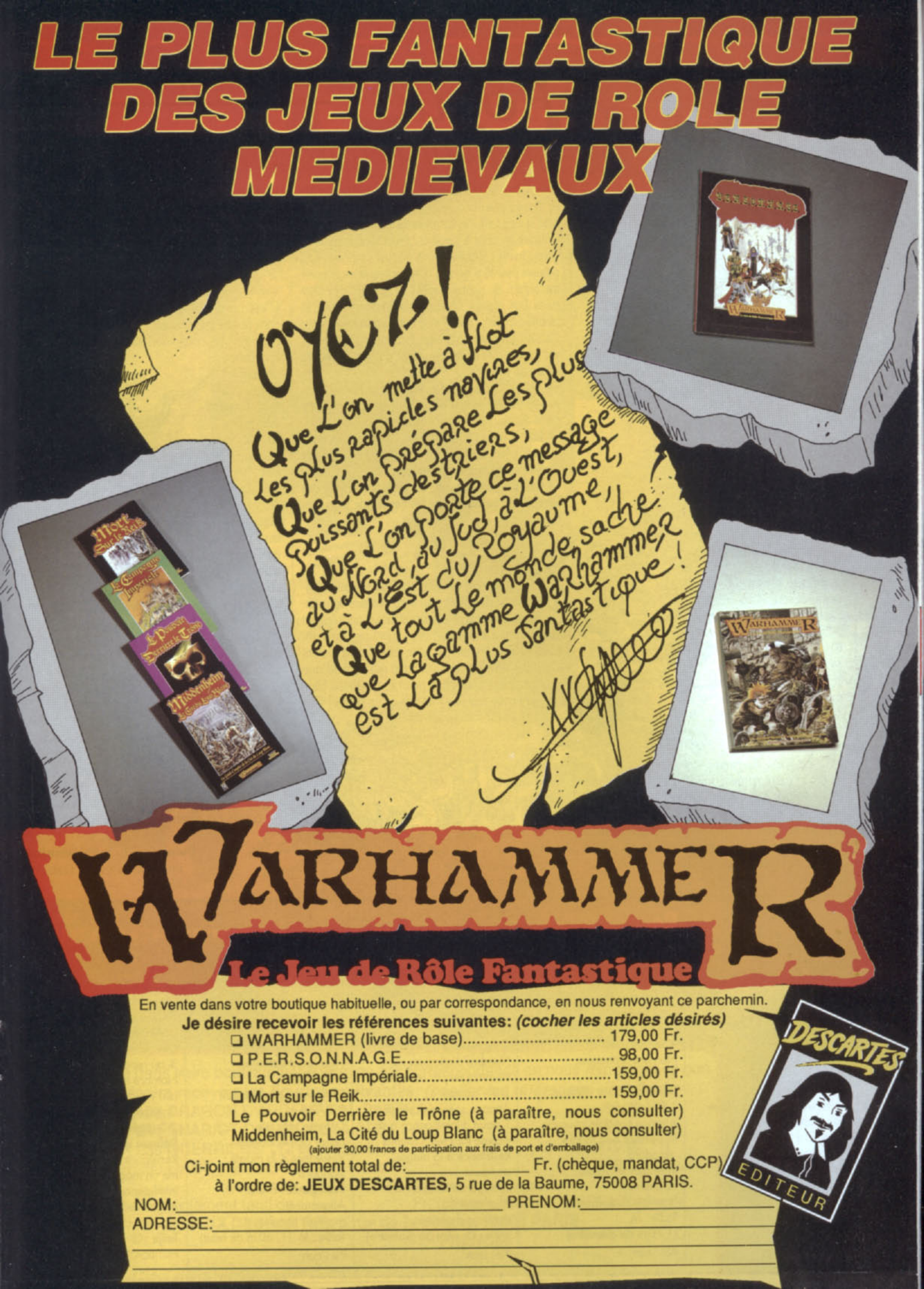
Casus Belli n°57 - Parution n°58 juillet. Date limite 15 juin.

Etes-vous abonné ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

CLASSEMENT

☐ Vente ☐ Achat ☐ Echange

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers



LE PLUS FANTASTIQUE
DES JEUX DE ROLE
MEDIEVAUX
OYEZ!
Que l'on mette à flot
les plus rapides navires,
Que l'on prépare les plus
puissants destriers,
Que l'on porte ce message
au Nord, au Sud, à l'Ouest,
et à l'Est du Royaume,
Que tout le monde sache
que la gamme Warhammer
est la plus fantastique!
WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique
En vente dans votre boutique habituelle, ou par correspondance, en nous renvoyant ce parchemin.
Je désire recevoir les références suivantes: (cocher les articles désirés)
❑ WARHAMMER (livre de base)............................ 179,00 Fr.
❑ P.E.R.S.O.N.N.A.G.E... 98,00 Fr.
❑ La Campagne Impériale.......................................159,00 Fr.
❑ Mort sur le Reik.. 159,00 Fr.
Le Pouvoir Derrière le Trône (à paraître, nous consulter)
Middenheim, La Cité du Loup Blanc (à paraître, nous consulter)
(ajouter 30,00 francs de participation aux frais de port et d'emballage)
Ci-joint mon règlement total de:__________ Fr. (chèque, mandat, CCP)
à l'ordre de: JEUX DESCARTES, 5 rue de la Baume, 75008 PARIS.
NOM:__________ PRENOM:__________
ADRESSE:__________
DESCARTES
EDITEUR

CASUS BELLI *aventures*

Cet encart détachable correspond aux pages 39 à 46 et 55 à 62.

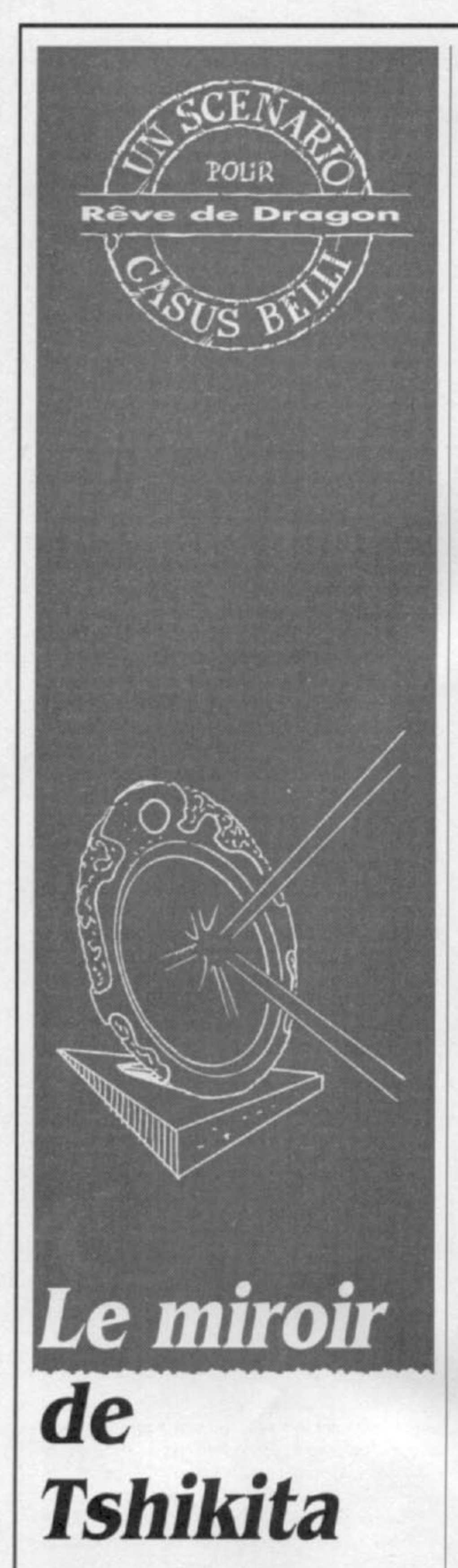
CB 57

Le chemin des damnés
pour Stormbringer

Jeux d'enfants
pour ADD

Le miroir de Tshikita
pour Rêve de Dragon

Concours d'entrée
pour Simulacres Fantastique



Le miroir de Tshikita

Cette aventure est prévue pour un groupe de 4 ou 5 voyageurs d'expérience moyenne. La présence d'un haut-rêvant maîtrisant la voie d'Hypnos est recommandée.

« Je ris de me voir si belle en ce miroir... »

Air de Tshikita



Le sujet

En explorant une caverne nouvellement révélée par une avalanche, les voyageurs vont tomber sur un vestige du Second Âge et découvrir un miroir. *Détection d'Enchantement* et *Lecture d'Aura Magique* leur révéleront que l'objet est magique.

Il permet de réfléchir la lumière du soleil même quand celui-ci n'est pas directement visible, par exemple dans une maison, une grotte, ou par temps couvert.

Le problème est que la maîtrise du miroir est soumise à une condition : « refléter la lumière du soleil sur le cœur d'un krunderznap ». Or personne ne saura de quoi il s'agit... Parallèlement, un village voisin est terrorisé par un monstre nocturne, tapi le jour dans une caverne obscure, mais qui, selon la croyance, pourrait être anéanti par la lumière du soleil. Serait-ce le fameux krunderznap ? Certains indices amèneront, à tort, les voyageurs à le penser et à se heurter à un inutile dilemme : comment tuer le monstre avec le miroir si celui-ci ne peut être maîtrisé qu'une fois le monstre tué ?... La vérité sera peut-être découverte si les haut-rêvants songent à utiliser le rituel d'Hypnos *Conjurer l'Oubli* et l'utilisent à bon escient. On pourra alors apprendre que « krunderznap » est le nom donné à une petite fleur des cimetières, une sorte de pissenlit. Dès lors maîtriser le miroir, anéantir le monstre, gagner la gloire et la reconnaissance des villageois ne sera plus qu'un jeu d'enfant.

Tshikita

Vers la fin du Second Âge vivait une magicienne nommée Tshikita, puissante parmi les puissantes. Elle était par ailleurs fort belle et nombre de ses sortilèges visaient à entretenir cette beauté célèbre. Mais comme la plupart de ses pairs, c'est surtout dans la conception d'objets magiques qu'elle excellait. Il faut se souvenir qu'à cette époque les magiciens usaient et abusaient de leurs pouvoirs et créaient des quantités d'objets magiques au gré de leurs caprices — ce qui avait particulièrement le don d'irriter le sommeil des Dragons, tant et si bien qu'ils finirent par se réveiller pour les chasser de leurs cauchemars. Mais on n'oublie pas si facilement ce qui a été rêvé une fois. Le merveilleux castel de Tshikita disparut avec le Grand Réveil, mais une fois rendormis, les Dragons ne purent s'empêcher d'y rêver encore. La différence, c'est que, tout comme un puzzle qui a volé en éclats, ils n'en rêvèrent plus que quelques fragments, éparpillés au gré des rêves, en y associant parfois le souvenir de la beauté de la magicienne.

C'est ainsi que sa mémoire s'est perpétuée sous la forme d'un pan de falaise qui affecte exactement la forme d'un sein de femme. Dans le village voisin, quoiqu'on en ignore le pourquoi, on appelle ce rocher le Téton de Tshikita. Ce que l'on ne sait pas, c'est que juste derrière, un minuscule fragment de la demeure de la magicienne s'est également retrouvé rêvé, encastré dans la montagne. Et tout au fond, se trouve toujours intact un de ses objets magiques.

Les voyageurs

Au commencement de cette histoire, les voyageurs marchent vers le nord dans une région de collines escarpées, pentes boisées entrecoupées de massifs rocheux aux falaises abruptes. Une fois de plus, ils se sont débrouillés pour se retrouver hors des routes et des chemins (gris rêve, déchirure) et l'on peut penser qu'ils ont hâte de retrouver un semblant de civilisation. D'autant que le temps est déplorable, avec pluie, grêle et vent pour principaux compagnons. Seule consolation, le paysage offre une abondance de sites remarquables : cascades, ravins vertigineux, rochers évoquant des formes fantastiques, telle par exemple la protubérance rocheuse de cette haute falaise. On dirait exactement le contour galbé d'un sein de femme.

L'avalanche

La ressemblance avec un sein est si évidente que les voyageurs ne peuvent manquer de la remarquer. Au moment où tout commence, ils se trouvent à cinq ou six cents mètres du rocher en

question. Il est situé en aval, c'est-à-dire plus au nord, à mi-hauteur de la falaise ouest (sur leur gauche). La falaise fait une trentaine de mètres de haut, le sein en fait sept ou huit, sa base étant à une dizaine de mètres du sol de la vallée. Toutes ces constatations sont automatiques, c'est-à-dire sans jet de dés. La falaise est constituée d'un grès brun beige assez lisse, ce qui donne au sein une apparence délicatement hâlée.

Les voyageurs en seront sans doute à regretter que les « caprices de la nature » n'aient pas poussé plus loin le travail de sculpture, lorsqu'un autre motif de regret s'imposera brutalement. Cela commencera par une détonation sèche, suivie d'un grondement crescendo. Et dans un nuage de poussière et de gravats, le bout du sein s'écroulera dans la vallée en une soudaine avalanche. Après dispersion des poussières, et quand ils jugeront qu'ils peuvent s'en approcher sans danger, les voyageurs constateront que toute l'extrémité s'est détachée, comme le bout décapité d'un œuf à la coque.

Note. Il est important que l'avalanche ait lieu en présence des voyageurs. D'une part pour justifier qu'ils soient les premiers sur les lieux, mais surtout pour pouvoir leur montrer le sein avant sa destruction. Il faut en effet qu'ils puissent le mentionner comme tel au village pour avoir accès aux informations ultérieures.

La caverne

Vue/Srv en Montagne à 0 pourra convaincre les voyageurs qu'il ne s'agit finalement que d'une ordinaire avalanche due à l'érosion. Leur plus grande surprise sera de constater que l'intérieur du sein est creux. Une sorte de caverne s'ouvre maintenant dans la falaise, entre les bords déchiquetés de ce qui reste du mamelon. L'ouverture, à peu près ronde, fait 3 m de diamètre ; elle est située à 10 m de haut. D'en bas, même en prenant du recul, on ne voit qu'un trou sombre.

Le pied de la falaise n'est maintenant qu'un amoncellement de blocs de pierre en équilibre instable, et les voyageurs hésiteront peut-être à s'en approcher. Quel intérêt peut en effet présenter la cavité nouvellement révélée ? C'est alors qu'un jet de Vue/Srv Ext à 0 pourra révéler un détail insolite : des éboulis dépasse une sorte de piquet de bois torsadé.

De près, les voyageurs constateront qu'il s'agit d'un pied de table artistiquement sculpté. Un peu plus loin entre les gravats, on distingue d'autres parties du meuble fracassé. Etrangement, le bois n'est pas vermoulu. C'est comme s'il avait séjourné à l'abri. Et d'ailleurs, les débris ne sont pas intégralement *sous* l'avalanche, mais semblent en faire partie, comme si la table était elle aussi tombée du sein rocheux, comme si elle avait été contenue à l'intérieur de celui-ci. Et c'est en effet la vérité.

Pour accéder à l'ouverture, il faut réussir 2 jets d'Agilité/Escalade à -5, un tous les 5 m. Le bord de l'ouverture est instable et aucun grappin lancé d'en bas ne restera accroché solidement. Par contre, une fois parvenu dans la caverne, le premier grimpeur pourra facilement arrimer une corde. En s'aidant de celle-ci, les autres n'auront besoin de réussir qu'un seul jet d'Agilité/Escalade à -2.

La caverne fait 8 m de long sur 3 à 5 m de large et présente une curieuse conformation mi-naturelle, mi-artificielle. Le mur de droite est visiblement fait de pierres cimentées, tandis que la paroi gauche est de roc et irrégulière. De même le sol est constitué de dalles à droite et de roc brut à gauche. Le plafond est entièrement de roc naturel. Il est à 3 m à droite et descend progressivement jusqu'à 50 cm à gauche. Tout près de l'ouverture, se tient une chaise de bois sculpté. Elle est propre, en bon état, à peine poussiéreuse. Les motifs sculptés sont de la même inspiration que ceux de la table brisée, en bas. De toute évidence, il s'en est fallu de peu que la chaise ne suive le même chemin que la table.

Tout cela constituera probablement une énigme pour les voyageurs ; mais plus étonnant encore, l'étrange caverne se termine, au fond, par une porte aux moulures ouvragées, avec une poignée élégante, comme une porte d'appartement. Il n'y a pas de verrou et quoiqu'elle frotte terriblement sur le sol, les voyageurs parviendront à la pousser. Derrière, il n'y a qu'un mince passage de 5 m de long, dont la largeur rétrécit progressivement de 1 m à quelques centimètres. A gauche et au plafond incliné, c'est le roc ; à droite, le mur vertical est toujours maçonné.

C'est sur ce mur que se trouve accroché le miroir, à 3 m de la porte. Le problème, c'est qu'à cet endroit le passage fait à peine 30 cm de large. Seul un personnage de Taille 6 ou moins, non encombré, pourra aller le prendre. Par ailleurs, vu de la porte, on voit bien qu'un objet ouvragé est accroché au mur, mais il faut s'en approcher de près pour distinguer qu'il s'agit d'un miroir.

Il se peut qu'aucun des voyageurs n'ait la taille requise pour se faufiler dans le passage. Comment faire alors ?... Derrière les dalles du mur et du sol, il y a à nouveau le roc. Aucun travail de descellement n'aboutira. Par ailleurs, si des transmutations élémentales de terre en air ou en eau étaient utilisées pour agrandir le passage, nul ne saurait garantir la solidité de l'ensemble ; et l'histoire pourrait bien se terminer par une seconde et *définitive* avalanche. Le plus simple est d'aller demander l'aide d'un(e) mince adolescent(e) du village voisin. La difficulté, naturellement, c'est qu'à ce stade de l'histoire, les voyageurs ignoreront probablement qu'il y a un village voisin.

La table

Les voyageurs auront peut-être envie de fouiller les décombres au bas de la falaise, en quoi ils n'auront pas tort malgré les risques encourus. L'éboulement est instable et chaque chercheur devra réussir un jet de Dérobée/Escalade ou Srv en Montagne à -2. En cas d'échec de l'un d'eux, nouveau glissement des blocs de pierre. Tous ceux qui se trouveront alors parmi l'éboulement devront tenter un jet de Chance. Réussite : jet d'encaissement à -4 ; échec : à zéro ; protection maximum : 1d2.

La table fracassée possédait un tiroir contenant trois feuilles de parchemin couvert de formules draconiques. Les trois formules ont une difficulté de lecture de -2. Il s'agit des rituels suivants :

O/H/N Détection d'enchantement
O/H/N Lecture d'Aura Magique
H Conjurer l'Oubli

Le miroir

C'est un miroir rond (20 cm de diamètre), en argent poli. Dans un médaillon du pourtour est enchâssée une gemme rouge (pureté 6, taille 5). Une fois maîtrisé, le miroir permet de capter et de réfléchir la lumière du soleil même si celui-ci n'est pas directement visible, c'est-à-dire même si un obstacle s'interpose entre lui et le miroir. Le soleil doit cependant être levé, c'est-à-dire entre mi-Vaisseau et mi-Lyre. Il faut également que le miroir soit convenablement orienté. Cela peut se faire par tâtonnements jusqu'à ce que la lumière désirée en jaillisse soudain. Son utilité évidente est de servir de projecteur souterrain.



La gemme dépense 1 point de rêve par réflexion et/ou heure d'utilisation continue. Le miroir peut par ailleurs être utilisé comme tout miroir normal. Tous ces renseignements seront fournis par une Lecture d'Aura Magique correctement effectuée. Le pouvoir provient d'une *Grande Ecaille de Narcos.* Mais ladite lecture fera surgir un problème inattendu. La gemme possède également une *Ecaille de Maîtrise.*

Expliquons rapidement de quoi il s'agit. Un objet magique ne peut être maîtrisé qu'en ayant une idée de son pouvoir et en l'utilisant comme il (l'objet) doit être utilisé. Or certaines Grandes Ecailles de Narcos, de par leur nature, demandent que l'on pose également sur la gemme une Ecaille de Maîtrise, faute de quoi l'objet ne peut fonctionner. L'effet de cette écaille fait, d'une part, que le créateur ne maîtrise pas automatiquement son objet, d'autre part qu'il ne peut le maîtriser que dans certaines conditions, et même chose pour d'autres après lui. Par exemple utiliser l'objet dans un certain lieu au moment de la maîtrise, ou en présence d'une certaine créature, d'un certain spectacle, etc. Chaque Ecaille de Maîtrise est spécifique à la Grande Ecaille de Narcos à laquelle elle correspond. Certaines Grandes Ecailles demandent une Ecaille de Maîtrise, d'autres non. Une Ecaille de Maîtrise posée sur une gemme n'a aucun effet si elle n'est pas nécessaire. Annuler une Ecaille de Maîtrise n'annule pas la Grande Ecaille, mais brise et empêche la maîtrise (et donc le fonctionnement de l'objet). Une Lecture d'Aura Magique effectuée dans la case exacte où a été posée l'Ecaille de Maîtrise révèle précisément les conditions à remplir pour maîtriser l'objet. Le jet de maîtrise reste quant à lui normal, -1 par aile active.

En ce qui concerne le miroir de Tshikita, la maîtrise ne peut se faire qu'en commençant par réfléchir *réellement* le soleil, mais pas sur n'importe quoi. Il faut « renvoyer la lumière du soleil sur le cœur d'un krunderznap ». En cas d'échec du jet de maîtrise, on peut recommencer normalement 12 heures plus tard, mais toujours sous condition d'être en présence d'un krunderznap, le même ou un autre, sur qui braquer la lumière du soleil.

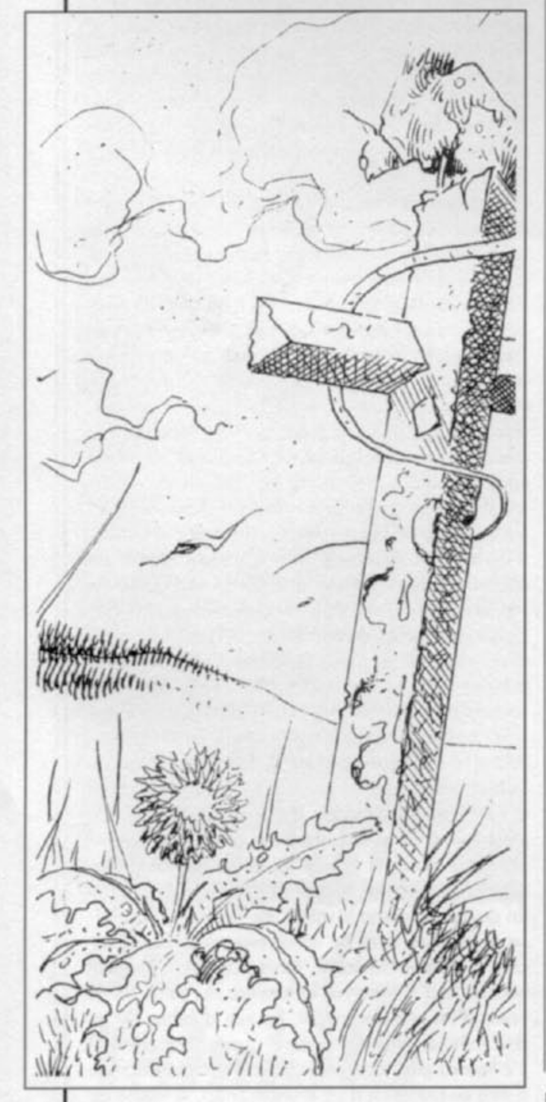
La Lecture d'Aura Magique donnera au total les indications suivantes :

Inertie totale 15/Enchantement en G7, 35 r dont 21 actifs/Permanence *** en E6/Autonomie*** en F8/Purification en I6/Alliance en G5/Ecaille de Maîtrise (Monts Salés B10) R-7 r 7/Grande Ecaille de Narcos *Miroir de soleil**** (Monts de Vdah M3) R-14 r 11/Jet de Maîtrise : -3.

Si aucun des haut-rêvants ne possède déjà Détection d'Enchantement et Lecture d'Aura Magique, le temps de les apprendre avec les parchemins de la table, il peut se passer un certain temps avant que le miroir ne se révèle magique ; et cette découverte risque même de n'être faite qu'à la fin du scénario.

Krunderznap

C'est le nom donné à une certaine variété de pissenlit, aux racines plus minces et plus molles que celles des pissenlits ordinaires, comme si elles étaient continuellement sucées par quelqu'un ou quelque chose. La fleur, dont le cœur est d'un beau jaune d'or, ressemble à celle du pissenlit ordinaire. Les krunderznaps poussent principalement dans les cimetières. Pour l'intérêt du scénario, on supposera qu'aucun voyageur ne possède cette connaissance, quel que soit son niveau en Botanique. Plus encore, on ne peut même pas savoir qu'il s'agit d'une plante.



Bizarte

Plus au nord, l'étroite vallée finit par déboucher dans une plaine arrosée par une rivière. De leur point de vue encore surélevé, les voyageurs pourront apercevoir la route qui la longe, et dans le lointain, les toits du village de Bizarte. Au-delà s'étend une sombre forêt.

Situé sur la rive sud de l'Ayponje, Bizarte est un petit village agricole à l'air accueillant, avec ses chaumières entourées de granges et de jardinets fleuris, sa Place du Pont ombragée de grands arbres, où donne une confortable maison des voyageurs, et même avec son petit cimetière où les tombes disparaissent sous les fleurs de toutes sortes et où il fait bon se promener aux heures chaudes de la journée. Les Bizartiens sont aimables, quoique un peu réservés, secrets et pensifs. Normalement, les voyageurs devraient y trouver bon accueil.



Au nord, la grande forêt doit son nom aux nombreux champignons qui y poussent : les fluths, ou champignons siffleurs. Ces champignons élancés, oblongs et presque sans chapeau, poussent par groupes de 4 ou 5, reliés ensemble à la base. L'un d'eux émet de temps à autre un léger sifflement mélodieux, et toute la difficulté consiste à reconnaître lequel. Car dans un groupe de fluths, seul le siffleur est bon, les autres sont vénéneux. Quoique non mortels, ils rendent très malade. Le siffleur en revanche est non seulement comestible, mais délectable. Intellect/Botanique à -4 pour avoir connaissance de ces champignons, et Ouïe/Botanique ou Srv en Forêt à -3 pour identifier le siffleur dans un groupe.
Les plus proches voisins de Bizarte habitent Panik et Perpeth, respectivement situés à 2 et 4 jours de marche.
Si les voyageurs ne font que passer à Bizarte sans poser de questions ni mentionner l'avalanche, ils risquent de perdre tous les bénéfices de cette histoire. Dans le cas contraire, s'ils mentionnent l'étrange rocher en forme de sein, on pourra leur répondre qu'il s'agit du Téton de Tshikita, mais on sera bien en peine d'expliquer pourquoi. Il en a toujours été ainsi. Cependant, s'ils réussissent alors un jet d'Intellect/Légendes à -4, les voyageurs pourront se remémorer un quatrain des *Oniries* d'Astrodomus. Cet astrologue de la fin du Second Âge avait prédit la catastrophe du Grand Réveil et le sort réservé à la plupart des grands noms du haut-rêve. Méprisé et tourné en dérision à son époque, il s'est révélé depuis avoir vu juste dans un nombre troublant de cas. Ne disait-il pas au sujet de Tshikita :

> *« Tshikita balayée comme fétu de paille*
>
> *En montagne encastrée avecque sa quincaille*
>
> *Tant jambes que tétons aux pluies battant sans trêve*
>
> *Gigante morcelée aux quatre coins du rêve. »*

S'ils n'en ont pas encore eu l'idée, les voyageurs devraient dès lors avoir une bonne raison de supposer que le miroir est magique et procéder aux rituels de lecture. L'ordre dans lequel se succédera le reste des événements dépendra essentiellement de leur connaissance ou non des conditions de l'Ecaille de Maîtrise.

Le monstre

Dès la venue du soir, les villageois verrouillent soigneusement portes et fenêtres. L'hôtesse de la maison des voyageurs fera de même, prévenant : « Une fois la porte barrée, plus question de la rouvrir avant l'aube !... » Les voyageurs apprendront alors le pénible secret des Bizartiens.
Ce secret, la raison de leur manque de gaieté, c'est la présence d'un monstre hideux, terré dans une caverne dans les collines du sud, qui vient parfois terroriser le village. Le monstre ne date pas d'hier ; aussi loin qu'on s'en souvienne, il a toujours été là, mais il est réputé invincible et nul villageois n'a jamais eu le courage d'aller lui régler son compte une fois pour toutes. Il faut dire que le monstre, ennemi de la lumière, ne sort en quête de proie que par les nuits très noires. Alors on s'en accommode. Ce serait dommage de partir, la vallée est si fertile ! Il suffit de bien se barricader quand les nuits sont sans lune, de se boucher les oreilles quand il hurle et d'éteindre les chandelles. La moindre lumière provoque en lui une folie destructrice, du moins en ce qui concerne celle du feu, car la lumière du soleil, par contre, aurait le pouvoir de l'anéantir instantanément.
Ce dernier fait est important et intriguera probablement les voyageurs. Les villageois seront bien en peine d'expliquer d'où ils tirent ce savoir. C'est comme pour le nom du téton rocheux, c'est quelque chose qu'on s'est toujours dit, qu'on s'est répété de père en fils. Le doyen du village, un vieillard édenté et tremblotant nommé Angus, confirmera même : « Quand j'étais gamin, un étranger est venu de l'ouest. Il venait de très loin, de Perpeth et même d'au-delà. Il avait entendu parler du monstre et de la récompense, et venait pour l'occire avec son épée et son grand bouclier. Je me souviens que mon père a haussé les épaules, — il n'y a qu'un seul moyen d'anéantir le monstre, a-t-il dit, c'est de l'exposer à la lumière du soleil. Et comme sa caverne est profonde et qu'il ne sort que la nuit, il n'y a rien à faire. — J'irai quand même, a rétorqué l'étranger en dégainant son épée, montrez-moi le chemin de sa tanière. On le lui a montré, sans trop s'approcher quand même. On l'a vu entrer. Et il n'est jamais ressorti. » Puis devant l'allure (peut-être martiale ?) des voyageurs, le vieillard ajoutera : « Mais la récompense tient toujours... »
De telles informations susciteront probablement des questions. Comment s'appelle le monstre ? A quoi ressemble-t-il ? Quelle est la récompense ?
« Ici, on l'appelle le Bandersnatch, répondra le vieil Angus. Mais l'étranger téméraire lui donnait un autre nom, je ne me souviens plus lequel. » Si la Lecture d'Aura a déjà été faite et si on lui demande si cet autre nom ne serait pas krunderznap, par hasard ?, il répondra : « Krunderznap ? En effet, je me souviens que l'étranger a prononcé plusieurs fois le nom de krunderznap, mais je ne me souviens plus s'il voulait parler du monstre. C'était il y a si longtemps !... En ce qui concerne son apparence, c'est difficile à dire. On ne l'a jamais bien vu. Mais imaginez un crapaud plus grand qu'un bœuf, avec une tête de

cheval, des ailes de chauve-souris, une peau écailleuse, des griffes comme des dagues et des pointes barbelées sur le dos... Quant à la récompense promise autrefois, nous n'avons point de raison de nous en dédire : à quiconque anéantira le monstre hideux, le village reconnaissant offrira sur le champ une échelle, deux bottes de paille, une carpe et douze chandelles. » Si les voyageurs font la moue, les Bizartiens admettront que cette promesse date de plusieurs générations et qu'elle pourrait éventuellement être réévaluée, en ajoutant par exemple un demi-seau de farine ou toute autre suggestion venant des voyageurs, du moment que cela reste raisonnable.

Le problème

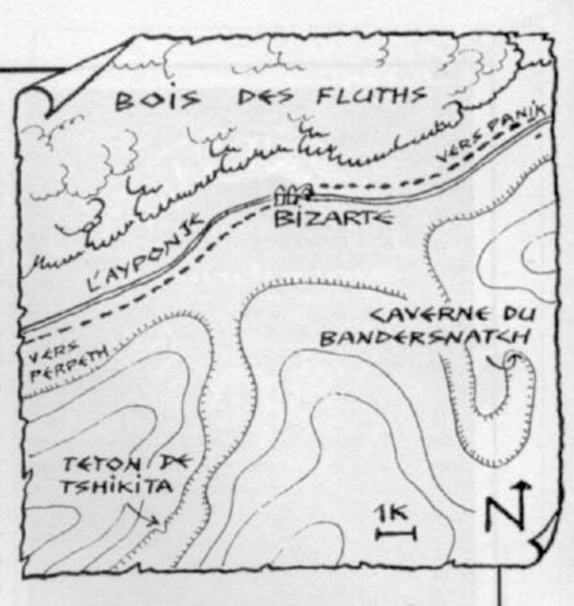
Comme dit précédemment, tout dépend de la connaissance des conditions de l'Ecaille de Maîtrise. En supposant ce fait connu, la quête des voyageurs est simple à énoncer : trouver un krunderznap.
Mais bien entendu, personne à Bizarte ne saura non plus ce que c'est. De fait, il pousse bel et bien des krunderznaps dans le cimetière, mais les Bizartiens les confondent avec les pissenlits ordinaires et en ignorent le nom. Seul Angus se souviendra vaguement que l'étranger téméraire a prononcé ce nom, mais rien de plus...
Grosso modo, le scénario peut alors adopter les voies suivantes :
— les voyageurs arrivent à Bizarte sans connaître la condition du miroir (ni qu'il est magique). Ils entendent parler du monstre, décident de le tuer, se font conduire à la caverne, et là, réussissent ou non. Plus tard, éventuellement, apprendront-ils le secret du miroir.
— les voyageurs cherchent un krunderznap, pensent que c'est un autre nom du monstre et vont tenter de le tuer pour le ramener au soleil une fois mort et maîtriser le miroir. La première partie peut réussir, la seconde est forcément vouée à l'échec.
— soit ils pensent : ce miroir est l'outil idéal pour tuer le monstre. Nous n'irons donc le chatouiller dans sa caverne qu'une fois le miroir maîtrisé. Mais comment faire si c'est effectivement lui, le krunderznap ?
La solution réside dans le fait que l'étranger téméraire a prononcé le nom fatidique devant Angus enfant. L'homme savait apparemment de quoi il parlait, lui. Ne pourrait-on pas réveiller un peu les souvenirs d'Angus vieillard ? C'est là qu'intervient le rituel d'Hypnos : Conjurer l'Oubli.
Rappelons que chaque utilisation de ce rituel ne rappelle les souvenirs enfuis que par rapport à une *question précise*. Si l'on demande comment l'étranger appelait le monstre, Angus répondra d'une voix de somnambule : « *Jabberwock* ! Il l'appelait le *Jabberwock* ! » Et il ajoutera d'une voix à nouveau normale : « Pur non sens, à mon avis... »
La meilleure question à poser est certainement : « Qu'a dit exactement l'étranger en parlant du krunderznap ? A quoi Angus répondra d'une voix lointaine : « Il a dit : avant le combat, faites-moi la grâce de me servir une bonne salade de krunderznaps ! — On n'a pas de ça ici, a rétorqué ma mère. Alors il a dit en se fâchant presque : — Comment vous n'avez pas de krunderznaps ? J'en ai vu plein votre grand jardin !... »
Et au grand dam des voyageurs, on n'en tirera rien de plus. Ensuite son père est arrivé et lui a dit de retourner à son travail. Plus tard il a escorté l'étranger jusqu'à la tanière du monstre avec d'autres jeunes. Et quant à cette histoire de krunderznaps, il n'en a plus jamais eu d'écho. Un incident sans importance, en vérité !
Vraiment ? Ce n'est peut-être pas ce que penseront les voyageurs. Car ils tiennent maintenant un indice de poids : le krunderznap, c'est quelque chose qui se mange en salade. Il ne leur restera plus qu'à parcourir jardins et potagers et réfléchir le soleil sur tout ce qui est susceptible d'être mangé en salade. Dans les jardins, il pousse principalement des tomates, des oignons, des haricots et des citrouilles. La plupart des jardins sont de taille modeste. Or l'étranger a dit « dans votre grand jardin ». Si l'un des voyageurs comprend qu'il s'agit du cimetière et le visite, il ne trouvera guère que les pissenlits qui soient consommables en salade... Et c'est ainsi que le miroir devrait pouvoir enfin être maîtrisé.

Le Bandersnatch

Située au fond d'un ravin encaissé, la caverne du Bandersnatch présente une ouverture d'environ 5 m de diamètre. Il y fait noir comme dans un four. Intérieurement, la caverne se subdivise en plusieurs salles que le monstre occupe à tour de rôle, selon son humeur. Toutes sentent horriblement mauvais. Des ossements rongés et à demi pourris traînent çà et là, tels les restes (sans importance) du malheureux étranger téméraire.
Si le miroir est maîtrisé, les voyageurs se rendront compte, à leur grand soulagement, que la légende est véridique. A peine le pinceau de lumière solaire aura-t-il touché le monstre qu'il poussera un hennissement démentiel en se mettant à fumer de toutes parts. Puis il s'effondrera, complètement carbonisé.



Dans le cas contraire, le combattre ne sera pas une mince affaire. Physiquement, le Bandersnatch ressemble à la description donnée plus haut. Ses ailes, toutefois, ne lui permettent pas de voler. Ce sont plutôt des ailettes qui lui permettent de se déplacer par bonds. Ces bonds peuvent faire jusqu'à 35 m. Sa carapace dorsale le rend quasiment invulnérable : protection 2d6+6. Le ventre est moins protégé : 1d6+2 seulement. Mais pour le toucher au ventre, il faut réussir une significative au minimum. Enfin, le Bandersnatch résiste automatiquement aux sorts de Peur, Egarement et Non Agressivité. Il a un bonus de résistance à la magie de +30% pour les autres sorts. Et Air en feu ne lui cause qu'une blessure légère.



Le Bandersnatch

TAILLE	30	VIE	25
CONSTITUTION	20	ENDURANCE	45
FORCE	24	VITESSE	16/35
PERCEPTION	15	+dom	+12
VOLONTE	15	PROTECTION	2d6+6
REVE	18		d6+2 (sign)

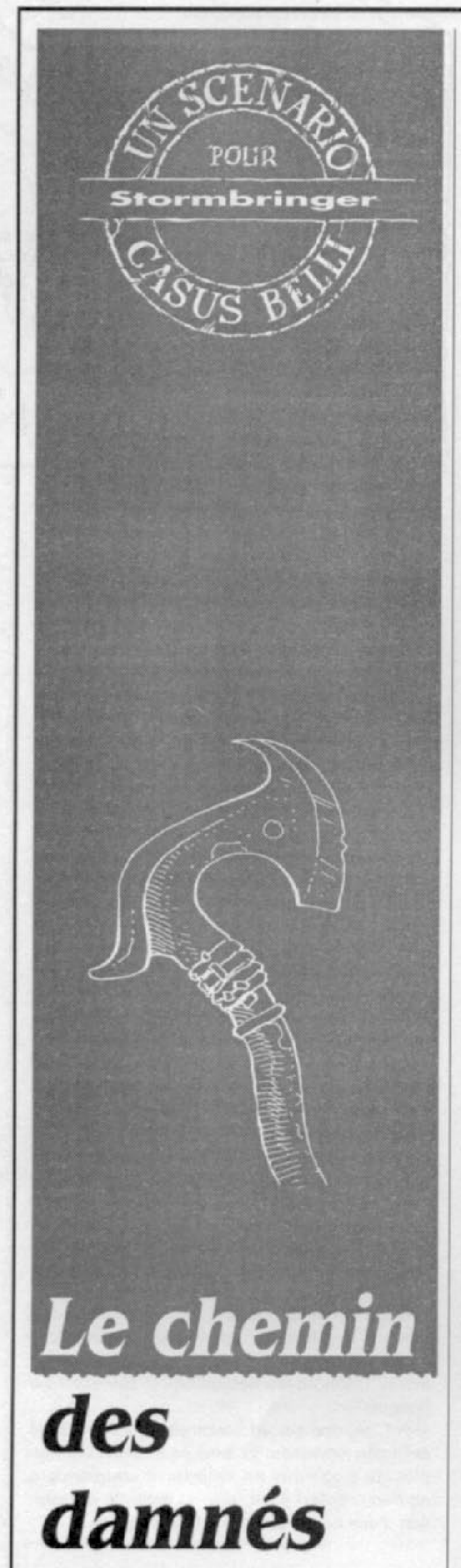
Attaque de griffes	20 niv +6 init 16 +dom +14
Parade des griffes	20 niv +6
Esquive	07 niv +3

Note. Le Bandersnatch attaque généralement à -8, ce qui lui laisse encore 80% de chances de réussite normale et 16% de particulière.

Conclusion

Si tout se passe bien, les Bizartiens seront fidèles à leur promesse. Et même, dans un élan d'enthousiasme, ils organiseront un grand banquet où les voyageurs seront les invités d'honneur.
Si les voyageurs ont déjà maîtrisé le miroir, l'histoire n'aura pas d'autre chute.
Si par contre ils n'ont combattu le Bandersnatch que par les armes et ont été déçus de ne pouvoir maîtriser le miroir sur son cœur, le Gardien des Rêves peut supposer un ultime incident lors du grand banquet pour les mettre sur la voie des krunderznaps.
Un étranger arrivera de l'ouest, disant avoir entendu parler du monstre et être venu le combattre. « Trop tard ! lui rétorquera-t-on sans doute, les voyageurs que voilà ont déjà fait tout le travail. Mais soyez néanmoins le bienvenu au banquet ! »
« — Quel dommage ! soupirera alors le nouvel étranger téméraire. Et tendant la main vers un plat de pissenlits en salade, il soupirera à nouveau : Enfin ! il me reste au moins la consolation d'une bonne salade de krunderznaps !... »

texte
Denis Gerfaud
plans
Denis Gerfaud
illustration
Eric Larnoy



Le chemin des damnés

Cette aventure comportant un voyage sur un plan chaotique, il vaut mieux la confier à une équipe d'aventuriers aguerris.

Où détermination et préparation font plus qu'héroïsme et prouesses.

Hirman est une petite cité côtière d'Ilmoria installée à une centaine de kilomètres au nord d'Ilmar. Elle doit sa célébrité au fait qu'elle accueille la plus fameuse école de troubadours des Jeunes Royaumes, qui est dirigée par le grand maître Edonian. Cette école, carrefour des échanges culturels de tous les Jeunes Royaumes, fait la fierté du dirigeant de la ville, le duc Verek. Mais elle abrite également une corporation aux motivations bien éloignées de celles des hôtes habituels de ces lieux. En effet, une poignée d'hommes triés sur le volet y subissent un entraînement particulier dans lequel la maîtrise de l'épée est plus importante que celle du luth. Cette « guilde » secrète a été créée par le duc en personne avec le soutien d'Edonian. Verek dispose ainsi d'une équipe, qui sous une couverture de baladins, peut se livrer pour son compte à diverses activités d'espionnage. Ce service de renseignements lui permet d'être au courant de tout ce qui se passe sur ses terres, afin de pouvoir déjouer les éventuels complots qui mettraient son autorité en danger. Bien sûr, avant d'être de redoutables combattants, ces hommes sont d'honnêtes baladins excellant dans des disciplines telles que l'équilibrisme, la jonglerie ou le lancer de couteau.

Pour jouer cette aventure dans les meilleures conditions, il est souhaitable que les personnages fassent partie de la guilde secrète du duc Verek. Dans ce cas, chacun d'eux a alors un pourcentage d'environ 50% dans un domaine artistique de son choix (jongler, chanter, jouer de la musique, etc.) au début de l'aventure. Rien ne vous empêche d'imaginer un scénario dépeignant l'engagement et l'entraînement des personnages...

Mission

Les personnages viennent de consacrer plusieurs mois à perfectionner leur art. Un hiver particulièrement rude s'achève enfin. Avec le dégel, la ville est en proie à une effervescence croissante. L'école accueille de nouveaux visiteurs avides de connaissances et les premières caravanes pour Eshmir sont sur le départ. Un soir, les aventuriers sont convoqués dans les appartements d'Edonian. A leur arrivée, les aventuriers constatent que le maître des lieux a un invité de marque : Verek en personne.

Edonian a une quarantaine années et n'a plus de cheveux. Bien qu'il soit de carrure moyenne, on voit des muscles puissants rouler sous une peau burinée par les ans et l'effort. Il est considéré comme le meilleur équilibriste des Jeunes Royaumes et c'est un excellent lutteur. Ses poignets sont ornés de bracelets de force. Par-dessus son justaucorps il porte une large ceinture en cuir qui lui enserre la taille et les reins. Ses sandales de cuir souple sont usées jusqu'à la corde. Le duc, quant à lui, est un homme dans la force de l'âge. Il a environ cinquante ans et ses cheveux longs sont pareils à des fils d'argent. Il porte une armure de cuir sur une chemise pourpre. Une longue épée repose à son côté et il passe son temps à lisser sa superbe moustache.

C'est Edonian qui prend la parole : « Garçons, prenez place. Le duc Verek est porteur de nouvelles étonnantes. Il a besoin de vous pour vérifier ces informations. Vous êtes parmi nos meilleurs hommes et je sais qu'il n'aura pas à se plaindre de vous. Bien entendu, s'il s'avère nécessaire d'agir promptement, vous aurez carte blanche. »

Le duc parle ensuite : « Messieurs, un étrange cortège s'est présenté hier aux portes de la ville. Il était composé d'habitants d'un petit village situé non loin du château du baron Doral, l'un de mes plus fidèles vassaux. Depuis environ deux mois, la vie là-bas semble être devenue un véritable enfer. Les petites gens sont maltraités — voire massacrés —, de nouveaux impôts ont été levés et la famine commence à se faire sentir, alors qu'en automne les greniers étaient pleins à craquer. Il paraîtrait que le baron ait fort changé et que sa milice soit maintenant composée de brigands et de coupe-jarrets de la pire espèce. Comme je vous l'ai dit, le baron Doral est un vassal fidèle et de surcroît l'un de mes meilleurs amis. J'aurais tendance à ne faire que peu de cas des dires de ces paysans, mais ils sont nombreux et dans un état qui semble corroborer les privations et les sévices qu'ils prétendent avoir subis. Partez demain dès l'aube enquêter sur cette affaire, votre prime sera à la mesure des risques que vous devrez prendre. Ah... si vous voulez voir certains des paysans, ils ont établi leur campement près de la grande porte de la ville, non loin du quartier des marchands. Au revoir messieurs et que les Dieux vous viennent en aide, quels que soient ceux que vous puissiez adorer ! »

Le duc quitte rapidement la pièce. Edonian donne quelques recommandations d'usage et annonce qu'une charrette a été aménagée à l'intention des personnages ; un double fond habilement dissimulé contient différentes armes et une bourse de 1000 Grands bronzes.

L'histoire

Le duc Verek a toutes les raisons de s'inquiéter car le sort des Jeunes Royaumes se joue peut-être en ce moment. Le baron Doral était effectivement un homme affable et d'une grande justesse avant qu'Eshir, son fils unique, ne parte seul à la chasse, par une fatale journée d'automne. Ayant débusqué un daim, Eshir le poursuivit longtemps avant de l'abattre enfin d'un trait de javelot. La bête, perchée sur une masse rocheuse, s'effondra et disparut... Dans sa chute, l'animal traversa un amas de broussailles qui dissimulait un passage conduisant à une sorte de caverne. Eshir décida d'aller chercher son trophée et s'engagea dans le boyau. Il déboucha dans une grande salle, vestige d'un ancien lieu sacré. Un autel immense, frappé du sceau du Chaos, trônait au milieu de la pièce. Il était recouvert d'une pellicule brune qui, bien qu'ancienne, avait l'aspect du sang séché. Sur l'autel reposait un énorme grimoire relié de cuir et muni d'une fermeture en métal qui empêchait son ouverture. Eshir crut un instant voir briller le sceau du Chaos gravé sur la couverture. Intrigué, il s'empara du volume et regagna sans tarder le château où il ne parla à personne de sa découverte. Le soir venu, dans la grande chambre qu'il partageait avec sa femme et son fils nouveau-né Karan, il entreprit l'étude du grimoire après avoir forcé sa fermeture. Bien que le texte fut écrit dans une langue incompréhensible, il fascina Eshir. Bientôt, le jeune homme se mit à prononcer des mots qu'il ne comprenait

pourtant pas. L'air se brouilla et se chargea d'une odeur méphitique. Une énorme explosion souffla brutalement le sommet de la tour qu'habitait le jeune couple et un démon ricanant fit son apparition. Il se jeta aussitôt sur la jeune femme et la dévora vivante sous les yeux horrifiés de son époux.
Eshir crut sa dernière heure venue, mais le démon s'approcha du berceau où était couché Karan. Il plongea sa main dans le corps de l'enfant et en ressortit un cristal d'une pureté extraordinaire. L'enfant paraissait cependant n'avoir subi aucun dommage. Le démon se tourna alors vers Eshir : « Misérable mortel, tu m'as libéré et je te fais grâce de la vie, car tu vas maintenant me servir. Voilà qui est amusant... Moi, Xaroth, le gardien des âmes, capitaine de Xionborg, qu'un humain de ton espèce avait emprisonné dans ce vulgaire livre, je vais enfin pouvoir me venger ! Il y a de cela plusieurs centaines d'années, un portail permettait de franchir l'espace qui sépare mon plan du tien. Ce portail se trouve sous les fondations de ta bâtisse : ordonne que ce portail soit mis à jour sinon il t'en cuira. Je détiens l'âme de ton rejeton, une simple pression de la main et tout sera dit... ». Xaroth disparut dans une odeur de soufre. Doral, prévenu par l'explosion de la tour, arriva sur ces entrefaites et écouta pensivement l'histoire de son fils. Après mûre réflexion, il prit une décision : impossible de répondre aux désirs de Xaroth même si Karan risquait pire que la mort, la vie de milliers de personnes était en jeu. Eshir entra alors dans une colère noire. Il eut beaucoup de mal à s'endormir cette nuit-là et fut assailli de rêves étranges. Il se vit notamment remettre un présent à son père... Au matin, une épée de fort belle allure se trouvait à ses côtés. La voix de Xaroth lui souffla à l'oreille : « Donne cette épée à ton père et implore son pardon ». Eshir s'exécuta et Doral accepta le présent. Son comportement se détériora alors rapidement, il devint acariâtre, puis il se laissa complètement aller et se mit à boire. Il ordonna également que des travaux soient entrepris dans les douves du château. Même le temps se mit de la partie : de véritables tempêtes de neige s'abattirent sur la région, la coupant du reste d'Ilmoria.



Les travaux mirent à jour un long souterrain qui menait jusqu'à une salle contenant un puits sans fond. Dès que la lumière du jour éclaira ce puits, une lueur aveuglante en émana et une trentaine d'humanoïdes en sortirent. Ils auraient eu l'air d'hommes normaux, s'ils n'avaient eu une mâchoire prognathe et un teint olivâtre qui leur conféraient un aspect malsain. Ces êtres devinrent la garde personnelle du baron et se firent tout de suite remarquer en mettant la région à feu et à sang. Ils n'étaient pourtant que l'avant-garde d'une armée qui s'apprêtait à déferler sur les Jeunes Royaumes...

Avant le départ

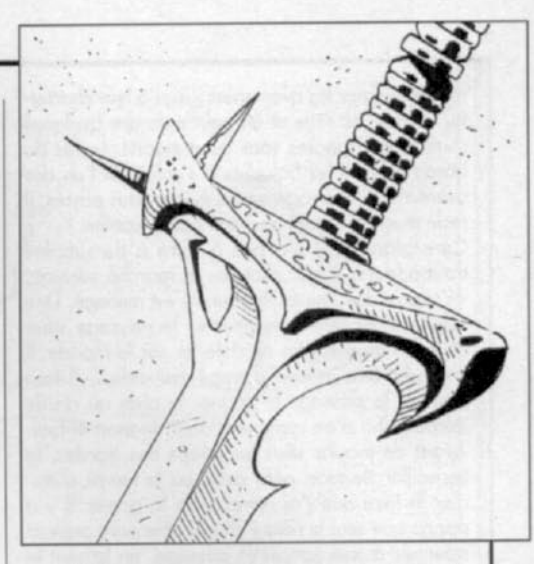
Si les aventuriers rendent visite aux réfugiés, ceux-ci ne peuvent pas leur apprendre grand-chose, si ce n'est que tous leurs malheurs ont débuté après l'explosion d'une des tours du château. Le portrait qu'ils dressent des nouveaux gardes du baron les apparente plus à des malfrats qu'à des êtres chaotiques.

Sur la route

Le voyage jusqu'au château se déroule sans encombres. Le MJ peut cependant l'émailler de quelques péripéties : rencontre de nouveaux réfugiés, raid des hommes du baron sur un petit village venant d'accueillir les aventuriers, etc.
A quelques lieux du château, les aventuriers aperçoivent soudain une petite troupe armée qui se dirige vers eux. Bien vite, la charrette est encerclée par des hommes menaçants. Celui qui paraît être le chef, une brute balafrée d'environ deux mètres de haut, s'adresse à eux dans un commun approximatif : « Quoi voulez étrangers, vous êtes sur terres du baron Doral, vous devoir payer droit de passage sinon vous mourir ! » Dès que les personnages se présentent comme étant des baladins, le géant éclate d'un rire guttural : « Voilà qui va amuser le baron ! ». Les voyageurs sont conduits sous bonne escorte jusque dans la cour du château. En chemin, les personnages peuvent constater le degré de misère dans lequel vivent les habitants du village qui entoure la demeure du baron. Ils n'ont rien à envier aux mendiants de Nadsokor...
Note : n'hésitez pas à décrire la misère qui sévit au village et surtout la méchanceté des gardes. Mais ne faites pas immédiatement ressortir le caractère chaotique de ces malfrats, il faut que les aventuriers s'en aperçoivent progressivement.

A la cour du baron

Les aventuriers sont cantonnés dans la cour intérieure du château où ils doivent supporter les quolibets des gardes. La meilleure façon de réagir à ces provocations est bien sûr de ne rien faire, car si l'un des aventuriers montre sa maîtrise à l'épée, cela pourrait bien signifier la fin de l'aventure. Ils sont avant tout des baladins et doivent donc se comporter comme tels.



Le soir, on les conduit dans la grande salle du château où une table a été dressée. Le baron et sa suite sont déjà là. Doral est facilement reconnaissable, car il préside, affalé dans un grand fauteuil en bois ouvragé. Il a le teint hâve et les yeux rougis par le manque de sommeil, son regard est fuyant et il a l'air particulièrement mal soigné. A ses côtés est assis un jeune homme au regard triste : Eshir. La ressemblance avec son père est frappante, même si, lui, a l'air en bonne santé. Bork, le géant au visage couturé s'est installé à la droite du baron et s'affaire à dévorer une poularde. Son lieutenant n'est pas en reste... c'est à celui qui fera le plus de bruit, mangera le plus salement et boira le plus ! Un autre convive beaucoup plus silencieux est assis en bout de table. Il ne semble pas intéressé par les mets proposés. Il porte une armure d'acier bleui et un panache jaune foncé surmonte le heaume qui dissimule son visage. Gravé sur sa cuirasse, on peut voir l'insigne du Chaos. Ce personnage si mystérieux n'est autre que le Prince Gaynor en personne, le fameux héros que l'on surnomme le Damné. Il servait jadis la Loi, mais il a depuis embrassé la cause du Chaos pour une raison inconnue. Les légendes prétendent que pour vaincre Gaynor, il faut arracher la visière de son heaume et contempler son visage. Mais l'ouverture de cette visière exige une force bien supérieure à celle d'un simple mortel. Cette figure mythique n'aura que très peu de contacts avec les personnages, mais si un joueur reconnaît ce personnage de l'univers de Moorcock, l'angoisse sera alors à son comble...
Cinq minutes après le début du spectacle, le baron l'interrompt en entrant dans une colère noire. Il trouve la représentation ennuyeuse et ordonne qu'on la corse un peu.
Note : à ce stade de l'aventure, un refus de la part des personnages peut leur valoir de gros ennuis. Imaginez donc différentes variations aux disciplines respectives des baladins. En voici quelques exemples : jongler avec des torches enflammées, faire de l'équilibrisme à plusieurs mètres du sol, lancer des couteaux avec pour cible une pomme posée sur la tête d'un personnage.
Gaynor ne participe pas aux ripailles. En cours de soirée, il quitte la salle dans un silence de mort. Au bout d'un certain temps, le baron et ses deux gardes succombent à l'ivresse et s'endorment. Eshir, qui tout au long du repas a manifesté une certaine gêne, en profite alors pour

raccompagner les aventuriers jusqu'à leur charrette. La cour est vide et on peut entendre quelques ronflements sonores sous les remparts. Le fils du baron exhorte les baladins à s'enfuir. Si l'un des aventuriers l'interroge sur les événements passés, il reste muet un instant puis finit par se confier.
Constatant qu'il n'a pas à faire à de simples troubadours, il leur propose le marché suivant : « L'avenir des Jeunes Royaumes est menacé. Une armée s'apprête à emprunter le passage situé dans les douves afin de déferler sur le monde. Il y a peut-être moyen d'empêcher cela... Il faut prendre le passage et gagner le plan où réside Xaroth, afin d'en ramener l'âme de mon enfant. Avant de mourir sous les coups des gardes, le conseiller de mon père avait eu le temps d'étudier le livre que j'ai ramené de la grotte. Il y a appris que seul le retour d'une âme pure pouvait refermer à tout jamais le passage, en brisant le charme chaotique qui unit actuellement les deux plans. Xaroth conserve les âmes sous forme de gemmes, celle de mon fils est un cristal d'une grande pureté. Le cœur du démon lui-même serait matérialisé aussi sur ce plan. Je vous guiderai jusqu'à l'entrée du souterrain, si vous acceptez de m'aider. Je vous en prie, décidez-vous vite. Je ne peux pas m'absenter longtemps... » Si les aventuriers décident de tenter l'aventure, Eshir les mène à travers les douves asséchées jusqu'à l'entrée du souterrain qui ne semble pas gardée. Il les quitte à cet endroit.

Dans les ténèbres

Le souterrain est assez large pour y tenir à deux de front. Les murs sont nus et suintants. Une épouvantable odeur de putréfaction se dégage du fond du boyau qui diffuse aussi une lueur blafarde. Là, les aventuriers découvrent une salle octogonale d'environ trois mètres de large, avec en son centre un puits également octogonal. Des flèches gravées dans le sol partent du puits vers les murs de la pièce. L'endroit n'est pas désert : un minotaure d'environ 2,50 m de haut se tient devant le puits, nonchalamment appuyé sur une hache à deux mains. Dès que les aventuriers franchissent le passage, il les somme de faire demi-tour. Si l'un d'entre eux pénètre dans la salle, il se met aussitôt en position de combat. Il s'agit, bien sûr, d'un démon de combat.

Minotaure (démon de combat)

FOR 20 CON 15 TAI 25 INT 6
POU 10 DEX 16 CHA 2
Armure : 3 points de peau
Points de vie : 28

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Hache 2 m.	60%	55%	3d6+2d6
Cornes	35%	-	2d8+2d6

Compétence : Eviter 65%.
Flammes (faculté chaotique spéciale) : cette créature crache des jets de flammes qui infligent des dégâts équivalant à la moitié de son POU. Le minotaure essaye de contenir les aventuriers dans le boyau afin de n'avoir que deux adversaires à affronter simultanément.
SAN : voir le minotaure fait perdre 1d8 points de SAN si on rate son jet et 1 point si on le réussit.

Après avoir vaincu ce premier adversaire, les aventuriers peuvent s'approcher du puits. Un escalier permet de descendre. Au cours de leur descente, les aventuriers sont sujets à une hallucination de courte durée : ils voient apparaître un sombre chemin semblant mener à un château en tous points semblables à celui du baron Doral. Le chemin est bordé d'une haie des croix sur lesquelles agonisent des formes humaines. Cette vision se dissipe rapidement...
Après quelques minutes de descente, les aventuriers se retrouvent dans une caverne dont les murs cristallins irradient une pâle lumière. Soudain, le sol est agité de convulsions et commence à ressembler à de la chair putréfiée. Chaque pas des aventuriers fait alors retentir des cris d'agonie. En y regardant de plus près, on peut apercevoir des silhouettes humaines derrière les parois de cristal. Ces silhouettes sont celles de tous les êtres que les aventuriers ont pu voir mourir au cours de leur existence : ennemis, amis, parents... Elles semblent vouloir briser le mur qui les retient prisonnières en frappant la paroi de leurs poings. A ce moment de la partie, un jet de SAN s'impose : un jet raté entraîne une perte d'1d10+1 points de SAN, un jet réussi permet de ne perdre qu'1d3 points.
Plus les aventuriers progressent, plus ils s'enfoncent dans la masse de chair gémissante qui tient lieu de sol. Bientôt, ils doivent se frayer un chemin à travers ce bourbier pestilentiel à l'aide de leurs armes. Celles-ci sont rapidement recouvertes d'un sang noirâtre, extrêmement corrosif. Mais tout n'est qu'une illusion ; pour la vaincre, il suffit d'aller toujours de l'avant. Si l'un des personnages fait demi-tour, l'illusion paraît encore plus réelle : le sol de chair l'avale, les parois de cristal se brisent, les morts se déversent sur lui... s'il ne succombe pas à une crise cardiaque, il ne peut que sombrer dans la démence !

La plaine de sang

Au bout d'un moment, les aventuriers parviennent enfin à s'extraire de la monstrueuse galerie. Ils se retrouvent devant une plaine déserte éclairée par un soleil bleu immobile. Une pellicule brune recouvre la roche environnante et une écœurante odeur de sang sature l'atmosphère. Quelques volatiles squelettiques planent dans le ciel et semblent les seuls êtres vivants. La plaine est entourée de montagnes nues qui s'étendent à perte de vue et forment ainsi une immense arène naturelle. Après une heure de progression au hasard, un jet réussi en Voir permet d'apercevoir un chemin sombre identique à celui de la vision du puits. Il paraît interminable et s'enfonce dans les montagnes...

RENCONTRES

1 – Une dizaine (1d6+6) de volatiles affamés fondent sur les aventuriers et les déchirent de leurs becs acérés. Ce sont de grands corbeaux au plumage clairsemé. Attaque du bec : 35%. Dégâts : 1d6+1. PdV : 8

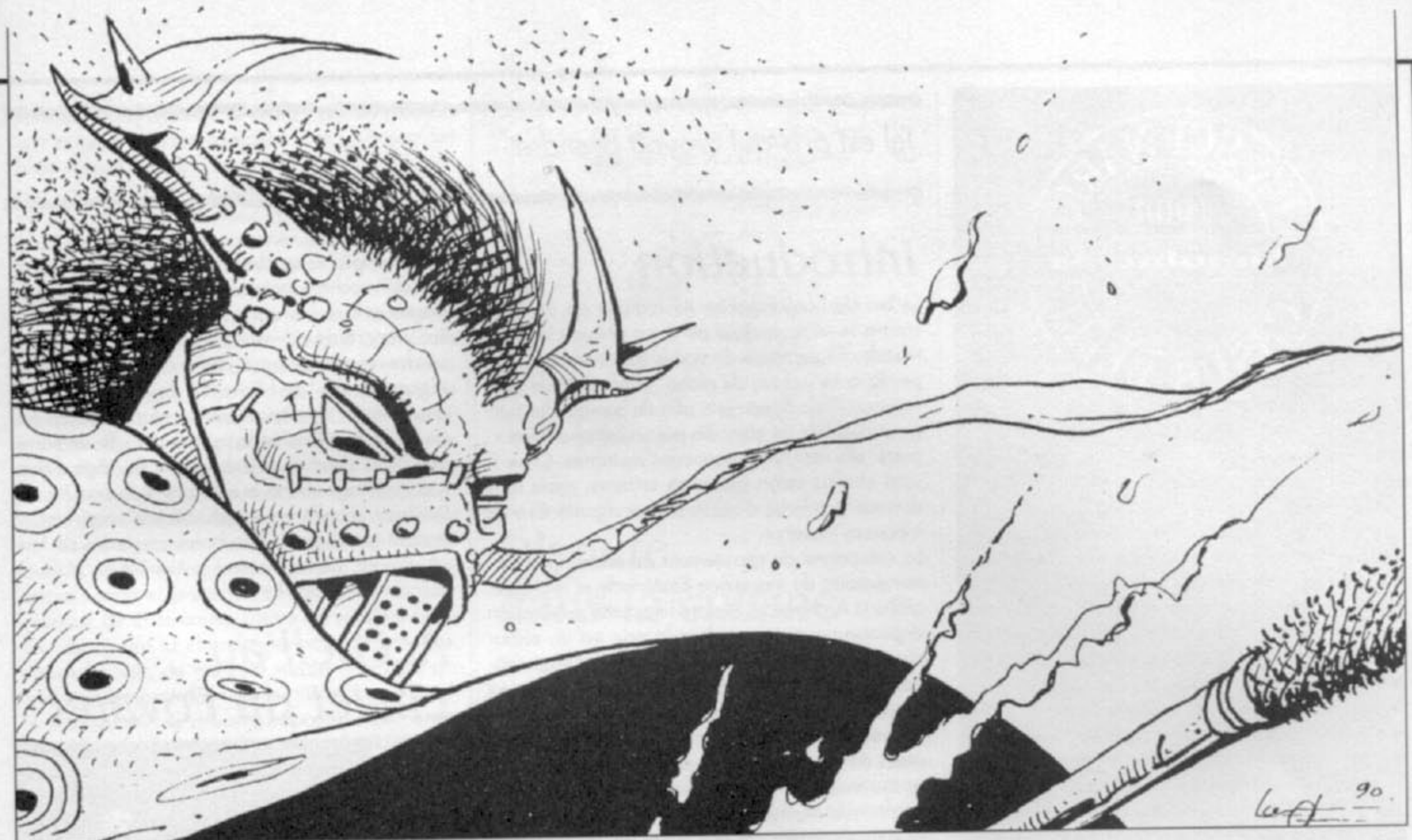
2 – Les aventuriers se retrouvent tout à coup au milieu d'une bataille dantesque opposant deux armées fantastiques. L'horreur est à son comble, et le sang coule à flots. Les combattants ne sont que des formes éthérées qui ne peuvent causer aucune blessure physique. SAN : 1d8. En cas de réussite, on ne perd qu'un point de SAN.

3 – Les aventuriers entendent des cris et aperçoivent quatre êtres ressemblant aux gardes du baron en train de maltraiter une jeune fille. Celle-ci, dès qu'elle aperçoit les personnages, les implore de venir à son secours. Si les aventuriers quittent le chemin sombre et partent à son secours, ils vont devoir combattre... des illusions. Ils vont en fait se battre contre eux-mêmes. Chaque fois qu'ils portent un coup, c'est eux-mêmes qu'ils blessent (avec leur compétence normale en arme). Si certains d'entre eux restent sur le chemin, le mirage disparaît pour eux et ils peuvent alors voir leurs compagnons se mutiler sans raison apparente ! S'ils tentent de les avertir, ils doivent réussir un jet de POU x 3 pour arriver jusqu'à eux et résister aux hallucinations. Les combattants doivent, eux, réussir un jet de POU x 2 (une tentative par tour) pour prendre conscience de la réalité. S'ils sont prévenus, un jet de POU x 4 suffit. S'ils ne réussissent pas leurs jets de dés, ils restent en transes et finissent par se tuer de leurs propres mains.

4 – Les aventuriers arrivent près d'un lac. Une barque posée sur la berge permet de le traverser. Au loin apparaît le château qu'ils avaient entrevu dans le puits. Le chemin que suivent les personnages contourne le lac. S'ils décident de quitter le chemin et de traverser le lac, les choses risquent de mal tourner ! Une fois l'embarcation à l'eau, les personnages entendent des voix d'hommes, de femmes et d'enfants exprimant une profonde souffrance. Pour résister à l'appel de ces âmes torturées, il faut réussir un jet de POU x 2. En cas d'échec, le personnage devient fou et se jette à l'eau : son âme torturée ira rejoindre la chorale démoniaque du maître du lac. Une fois arrivés au terme de leur traversée, les aventuriers ne peuvent que se rendre à l'évidence, le château a disparu : encore une illusion !

L'armée du chaos

Le chemin se poursuit dans les montagnes. Arrivés à un col, les aventuriers contemplent un spectacle impressionnant : une gigantesque armée progresse dans un vacarme assourdissant. Cette troupe fantastique — qui s'étire à perte de vue — réunit des millions de guerriers, humains et monstres confondus. Un jet réussi en Voir permet de distinguer un homme en armure d'acier bleui chevauchant un cheval noir crachant des flammes par les naseaux. Il s'agit bien sûr du prince Gaynor qui conduit l'armée du Chaos à la curée ! Malgré ses invectives continuelles, l'armée avance lentement. Le Chaos étant ce qu'il est, chacun veut passer avant l'autre. Sans l'ancien serviteur de la Loi qui la dirige, l'armée se serait déjà dispersée !
Le chemin, quant à lui, semble se diriger à l'opposé et s'enfonce plus avant dans les montagnes. Hélas pour les aventuriers, ils vont croiser une charrette isolée qui pourrait donner l'alerte si ses occupants n'étaient pas rapidement circonvenus. Cette charrette tirée par deux créatures reptiliennes contient huit monstres particulièrement horribles : des bêtes du chaos. Ce ne sont pas des démons mais des hommes qui ont subi une hideuse métamorphose après avoir rejoint le Chaos. Leur corps humain est en effet surmonté d'une tête d'animal (chiens, cochons, chevaux, etc.).



Bêtes du chaos

Armure : 3 points de peau.
Points de vie : 18.

• Trois sont armés d'épées longues.

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Epée long. 2 m.	55%	52%	2d8+1d6

Compétence : Eviter 35%, Grimper 34%.

• Cinq sont armés de grands hachoirs.

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Hachoir	70%	65%	1d8+2+1d6

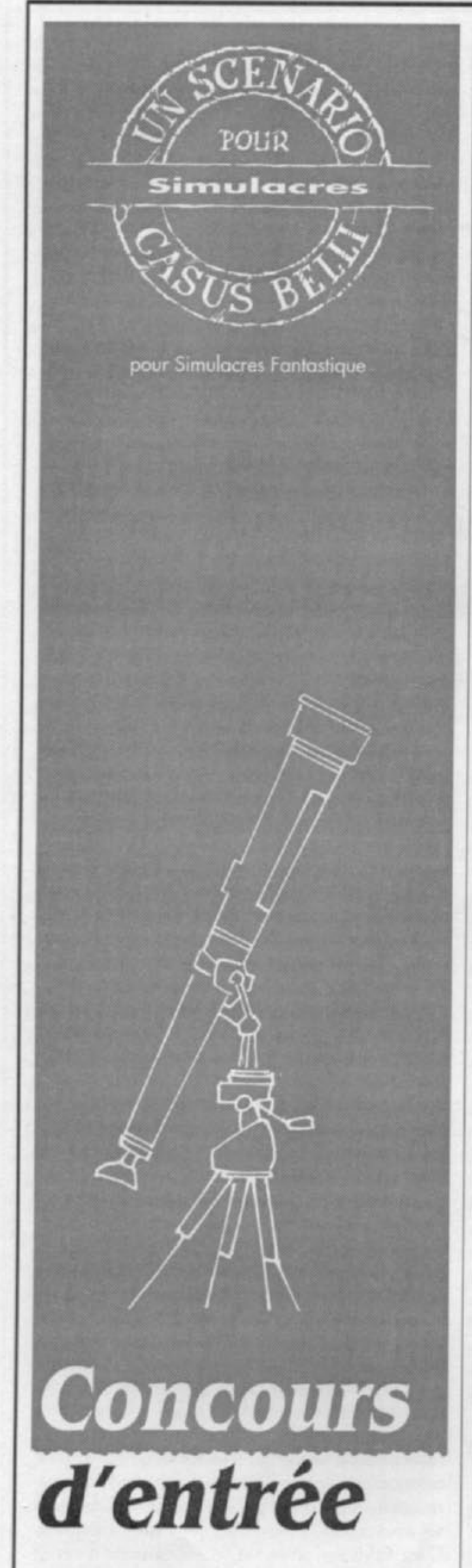
Compétence : Eviter 20%, Grimper 25%

Le chemin des damnés

Si les aventuriers survivent à ce nouveau combat, ils peuvent continuer à suivre le chemin qui les conduit jusqu'à une vallée où se trouve le château de Xaroth. Le chemin sombre est maintenant bordé d'une haie de crucifiés que d'étranges corbeaux dépècent inlassablement sans pour autant parvenir à les tuer. Dorénavant, tout au long de leur périple, les aventuriers vont baigner dans les cris d'agonie des prisonniers de Xaroth. Ils doivent donc effectuer un jet de SAN. Un échec signifie perdre 1d6 points de SAN, une réussite n'en fait perdre qu'un seul.
Comme dans la vision du puits, le château est en tout point semblable à celui du baron Doral. Dans la grande salle ils rencontrent d'ailleurs un homme ayant les traits du baron... « Ah, mes amis, je vous attendais ! Ainsi, vous êtes les redoutables guerriers envoyés par cette imbécile d'Eshir ? Vous m'impressionnez particulièrement ! Ah ! Ah ! Ah ! Mais peut-être avez-vous faim... » Xaroth — car c'est bien lui ! — fait un geste et la table se couvre de mets somptueux dont se dégage un fumet putride.

Note : Xaroth est un démon majeur, il n'est en aucun cas possible de le détruire. Sur son plan, il est cent fois plus fort que sur celui des Jeunes Royaumes. Ses pouvoirs sont immenses, mais il est mégalomane. Il ne souhaite pas tuer ses visiteurs tout de suite, mais si les aventuriers décident de passer tout de suite à l'attaque, il n'aura aucun mal à se défaire d'eux. Il peut, par exemple, prendre l'âme d'un ou plusieurs d'entre eux et la « noircir » ; ses malheureuses victimes se retourneront alors contre leurs compagnons.
« Mon repas n'a pas l'air de vous plaire ? Tant pis... Mais que désirez-vous, alors ? Richesse ? Beauté ? Dites-moi tout ! » Le démon s'amuse alors à matérialiser tous les fantasmes des aventuriers : argent, femmes, vêtements, etc. Si les personnages ne succombent pas à ses tentations, Xaroth se métamorphose. Son visage commence à se boursoufler et son corps est pris de tremblements. La vision de sa véritable forme fait perdre 1d10 points de SAN, en cas d'échec, et 1d3 points dans le cas contraire.
D'une voix qui résonne au travers de la pièce, Xaroth change de ton : « Vous ne m'amusez plus du tout, jolis pantins ! C'est peut-être cela qui vous intéresse ? »
D'un geste il fait apparaître un monceau de cristaux, plus ou moins transparents et de diverses couleurs... « Allez, choisissez ! Si vous trouvez du premier coup l'objet de votre quête, je vous laisse la vie sauve ! »
Afin de s'octroyer une sorte d'immortalité, Xaroth a effectivement matérialisé son « cœur » parmi ces gemmes : c'est une sombre gemme de Nanorion aux reflets verts, bleus et pourpres. Sa puissance magique est incommensurable, mais elle est aussi fragile que du cristal. Plusieurs solutions s'offrent aux personnages :
— Essayer de trouver la gemme qui renferme l'âme de l'enfant d'Eshir. Pour cela, il faut réussir 01 sur 1d100.
— Si l'un des aventuriers décide de chercher la gemme la plus noire possible, accordez-lui un jet en Chercher. En cas de réussite, il s'empare du cœur de Xaroth.
— Si les aventuriers se contentent de regarder simplement les gemmes, alors seul un jet critique en Chercher leur permet de trouver le cœur de Xaroth.
Dans tous les cas, si l'un des aventuriers entre en possession du cœur du démon, ce dernier essaye de le menacer, mais son assurance est moins grande. Il ne reste que deux possibilités :
— La première est de briser la gemme tout de suite. Dans ce cas, le démon disparaît en poussant des cris d'agonie. A ce moment, les âmes retenues prisonnières retournent à leurs propriétaires respectifs. Cela a pour conséquence de briser le charme qui unit les deux plans et d'empêcher l'armée de franchir le passage. Hélas, dans ce cas, les personnages se retrouvent coincés dans le plan de Xaroth... qui n'est autre que celui de Xionborg ! Pourquoi ne pas imaginer alors une suite à cette aventure ?
— La deuxième consiste bien sûr à entamer un marché avec Xaroth. On peut ainsi lui proposer d'échanger son cœur contre l'âme de l'enfant, voire contre celles de tous les damnés. Attention, si l'échange ne se produit pas près du passage entre les plans, dès que Xaroth aura récupéré son cœur, il s'empressera de se venger ! Xaroth peut transporter les personnages jusqu'au bas du puits et leur remettre l'âme de l'enfant. Dès lors, les aventuriers n'ont plus qu'à gravir les marches qui les séparent des Jeunes Royaumes. Une fois revenus dans leur plan, il leur faut quitter la salle octogonale avant qu'elle ne s'effondre. L'aventure touche alors à sa fin. Le baron Doral, libéré de sa possession, n'est hélas plus qu'un légume. C'est Eshir qui prendra sa succession. Il saura certainement récompenser ceux qui lui sont venus en aide...

texte
Eric Simon
illustration
Eric Larnoy



Concours d'entrée

Ce scénario fantastique s'adresse à un groupe d'aventuriers novices. Il a pour but de leur permettre de s'intégrer à une organisation dont le but est de lutter contre le Mal.

Tel est pris qui croyait prendre.

Introduction

Le but de l'organisation Archimède est de lutter contre le Mal, partout où il est présent dans le monde. Elle compte de nombreux membres, dispersés à la surface du globe, et possède de gros moyens. Périodiquement, afin de combler les pertes subies lors de combats particulièrement meurtriers, elle recrute de nouveaux membres. Ceux-ci sont choisis selon plusieurs critères, mais tous doivent être férus d'occultisme et réputés être de « bonnes mœurs ».

La campagne de recrutement est menée par l'intermédiaire du magazine *Esotérisme et Alchimie*, affilié à Archimède. A date fixe, cette publication organise un concours dont le prix est un séjour d'une semaine dans les Alpes, pour une personne. En général il y a plusieurs gagnants ex aequo et donc trois ou quatre personnes se retrouvent pour quelques jours à la montagne. Au cours de ce séjour, qui se déroule dans un chalet appartenant à Archimède, les gagnants sont confrontés à des phénomènes paranormaux montés de toutes pièces, destinés à tester leurs capacités de réaction face à l'irrationnel. En général, à l'issue du séjour, les sujets prometteurs rencontrent le responsable français d'Archimède qui leur propose d'entrer dans les rangs de l'organisation.

C'est gagné !

A l'automne 1988, nos amis ont participé au grand concours organisé par *Esotérisme et Alchimie*. A la fin de l'année, ils ont eu la bonne surprise d'apprendre qu'ils ont remporté un prix, qui consiste en un séjour, tous frais payés, dans un chalet situé à proximité de Modane, en Savoie. Ce séjour se déroulera du samedi 11 au samedi 18 février 1989. Rendez-vous est donné en gare de Modane, le samedi 11 février, au train de 15 h en provenance de Paris.

Note : bien entendu, au début de cette histoire, il n'y a aucun lien entre les futurs aventuriers. Ce n'est qu'à leur arrivée en Savoie qu'ils feront connaissance.

Arrivée en Savoie

A leur arrivée en gare de Modane, les aventuriers aperçoivent, au milieu du hall, un homme brandissant une pancarte sur laquelle est inscrit « Concours E&A ». C'est un robuste montagnard, ayant déjà largement doublé le cap de la cinquantaine. Il accueille les gagnants avec un grand sourire et se présente comme étant Hector Petitbois. Après avoir jeté un coup d'œil sur leur « billet de séjour », il les invite à le suivre jusqu'à son véhicule.

Les aventuriers prennent place dans une vieille Land Rover fleurant bon le gasoil, et quittent Modane en direction de Saint-Jean de Maurienne. Ils peuvent profiter de ce moment pour lier connaissance, ou pour faire un brin de conversation avec Hector. Celui-ci est responsable du chalet du Povaret, où les aventuriers vont passer une semaine. Il l'entretient toute l'année en compagnie de son épouse, Jeanne.

Une fois passé Fourneaux et Saint-André, le véhicule emprunte un chemin de montagne en lacets qui débouche, après une demi-heure de dérapages savamment contrôlés et de jurons colorés, sur une prairie couverte de neige. De l'autre côté se dresse un chalet à deux étages, doté d'un pigeonnier. La Land Rover se dirige vers le garage, après avoir déposé les aventuriers sur le pas de la porte. A peine la voiture a-t-elle démarré, que l'huis s'ouvre sur une femme de l'âge d'Hector, au visage rouge et souriant. « Je suis Jeanne Petitbois, dit-elle en élargissant son sourire et en agitant gauchement des mains couvertes de farine. Entrez, entrez, je suis justement en train de préparer une tarte ! »

Accueil au chalet du Povaret



Les aventuriers pénètrent dans une vaste salle à manger, agréablement chauffée par un bon feu de cheminée.

Un homme au visage balafré, arborant des lunettes de soleil, se dirige vers eux en boitant. Son

teint hâlé, ses cheveux et un fort accent révèlent son origine hispano-américaine. « — Soyez les bienvenous ! s'écrie l'homme avec un grand sourire. Yé souis Diego Vasquez, dé la rédactionne dé Esotérisme et Alssimie !. Yé souis plou particoulièrement sarzé d'organiser votre sézour ici ! Pour l'instant, et avant dé faire plou ample connaissance, yé vous propoze d'aller vous installer dans vos sambres, au premier. Hector ! Hector ! » Hector surgit par une porte située à côté de la cheminée et conduit les aventuriers aux chambres du premier étage. Elles sont toutes identiques et comprennent : un grand lit, une table de chevet, une armoire, une table (décorée d'un bouquet de fleurs séchées) et une chaise. Toilettes et douches sont communes, et se trouvent près de l'escalier.

Après s'être installés, les aventuriers se retrouvent au rez-de-chaussée afin de déguster un apéritif local. L'alcool et la chaleur aidant, ils vont lier conversation et prendre connaissance du programme de la semaine. Outre les randonnées à ski, ils auront la chance de recevoir la visite, dimanche soir, du médium Aaron Schmuyle qui fera une démonstration de spiritisme.

Le samedi soir se déroule tranquillement, à déguster la cuisine (excellente) de Jeanne, et à jouer à Trivial Poursuit avec Hector (qui est incollable dans la rubrique « sciences et techniques »).

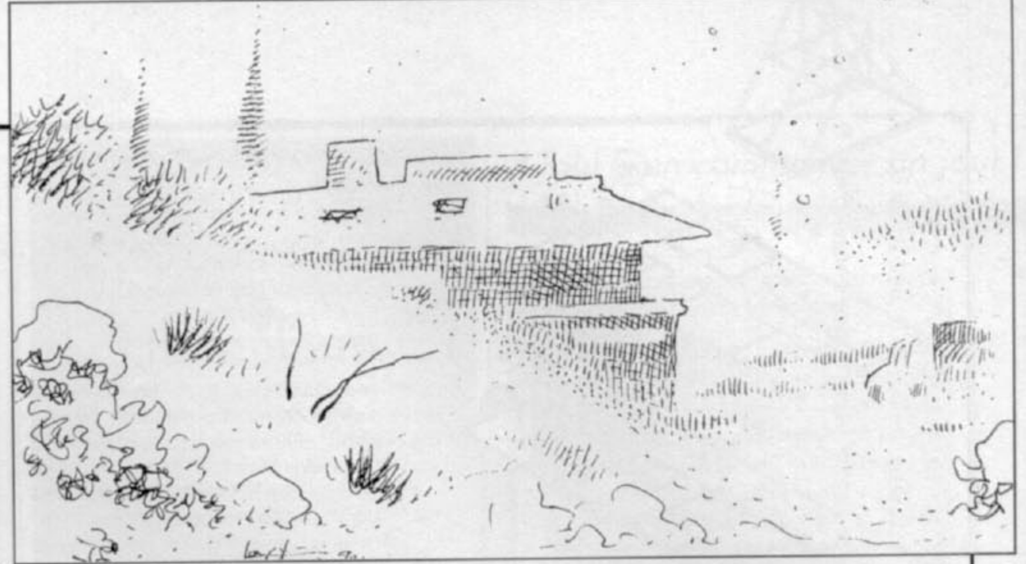
Le dimanche, toute la journée, randonnée en compagnie de Diego qui connaît bien la région et skie bien mieux qu'il ne marche (sa claudiquation est due à un « accident de voiture »). Grimpette jusqu'à 2588 mètres environ puis retour au chalet, 1888 mètres plus bas. Ceux qui ne peuvent ou ne veulent skier pourront se rendre à Modane avec Hector ou, plus simplement, se reposer sur la terrasse en lisant d'excellentes revues telles que *Science et Vie* ou *l'Action Automobile*.

La séance de spiritisme

Le dimanche, en fin d'après midi, arrive Aaron Schmuyle. C'est un médium réputé, collaborateur irrégulier d'*Esotérisme et Alchimie*. Au cours du repas du soir, il se révélera être un bon vivant, particulièrement friand de plaisanteries juives. Il profitera de l'occasion pour sonder les connaissances des aventuriers en matière d'occultisme.

La séance de spiritisme se déroulera tard dans la soirée. Aaron, Diego et les Petitbois ne sont pas à leur première mise en scène et leur jeu est donc très crédible. Aaron proposera d'invoquer l'esprit des précédents habitants de ce chalet. A ce moment, curieusement, Jeanne et Hector se montreront réticents, voire hostiles, mais finiront par accepter. Au cours de l'invocation, Aaron montre des signes d'étonnement, puis d'inquiétude. Au départ, il n'y a aucune réponse à ses sollicitations, puis le feu de la cheminée s'embrase soudain (un peu de magnésium...), et la poutre située au-dessus de la tête de Schmuyle s'effondre, le ratant d'une dizaine de centimètres (les vis la fixant au plafond ont été presque complètement retirées. C'est un numéro risqué, mais souvent répété et toujours réussi...).

Dès lors Aaron refusera de poursuivre ses invocations. Très pâle, il exigera qu'Hector le ramène à Modane et conseillera aux aventuriers de faire de même. Bien entendu, Diego se hâtera de les rassurer, avouant ne pas comprendre l'attitude d'Aaron, « certainement fatigué par l'altitoude ».



Dispute dans la cuisine

Plus tard dans la soirée, si un aventurier passe à proximité de la cuisine, il entendra un bruit de dispute en provenant. Hector et Jeanne sont en train d'échanger des propos vifs. Jeanne reproche à son mari de ne pas avoir prévenu Aaron de certains événements, et lui, lui rétorque que c'est inutile, car il s'agit de « choses vieilles d'un siècle ». Les époux refuseront d'expliquer quoi que ce soit s'ils sont interrogés là-dessus.

Premières apparitions

Désormais, les aventuriers vont découvrir quelques uns des effets spéciaux concoctés par les spécialistes d'Esotérisme et Alchimie.

Au petit matin, le premier à prendre sa douche aura droit à une pluie de sang chaud (un petit réservoir particulier permet cette fine plaisanterie). Bien entendu, une fois la maison alertée, la douche se comportera tout à fait normalement.

Les bols du petit déjeuner, qui portent normalement le prénom de chacun des aventuriers, portent à présent d'autres prénoms : Abel, Lise, Hubert, Miguel (les soi-disants précédents habitants du chalet). Les époux Petitbois jurent qu'ils ne sont au courant de rien et qu'ils ne s'expliquent pas la présence de ces bols. Jeanne s'évanouira et il faudra la ranimer (une seule petite claque suffira !).

Après une promenade à skis tout à fait morose, les aventuriers se retrouvent pour le repas du soir. Hector n'est pas là, mais il a laissé un mot à l'attention de Diego, qui le lira sans parvenir à dissimuler un froncement de sourcils de perplexité. Un peu avant le dessert, la Land Rover revient et va directement au garage. Vingt minutes s'écoulent encore avant qu'Hector ne revienne, souriant comme si de rien n'était. « Une petite course à faire à Modane pour un ami... »

Un aventurier observateur pourra néanmoins remarquer que Diego lui jette un regard passablement inquiet.

Ce qui se passe réellement

Franz Schickelgrüber, qui accomplissait pour le compte d'Archimède une mission périlleuse dans les Alpes italiennes, a été confronté à une créature maléfique qui l'a mis à mal. Gravement blessé, et ne pouvant être dirigé vers un hôpital pour des raisons évidentes de discrétion, ses compagnons ont demandé à ce qu'il soit abrité et soigné dans la résidence d'Archimède la plus proche... à savoir le chalet du Povaret. Prévenu vers midi, Hector est allé chercher le malheureux et l'a ramené au moment du dîner, alors qu'au dehors éclate une véritable tempête de neige. Ce que tout le monde ignore, c'est que Franz, possédé par un être mystérieux, est à présent lui aussi une créature du Mal... Problème doublement épineux lorsque l'on sait que de nombreux artifices sont en place pour effrayer les hôtes du chalet...

La découverte du pot aux roses...

Une fois dans sa chambre, l'un des aventuriers entend des gémissements provenant du plafond. En fait, l'une des poutres est en plastique et contient un petit haut-parleur relié à un magnétophone installé dans le pigeonnier. Les gémissements dureront deux ou trois minutes. Après cela l'un des aventuriers se trouvant dans le couloir verra une forme fantomatique se profiler dans la glace de l'armoire du fond. Derrière cette glace se trouve un projecteur qui est à l'origine de l'apparition...

Je vous conseille vivement de créer à ce moment un « incident technique » qui fera découvrir le pot aux roses aux aventuriers. Il est probable que ceux-ci seront ulcérés ou vexés et chercheront à contacter les propriétaires des lieux. Malheureusement, il n'y a déjà plus d'époux Petitbois, ni de Diego !

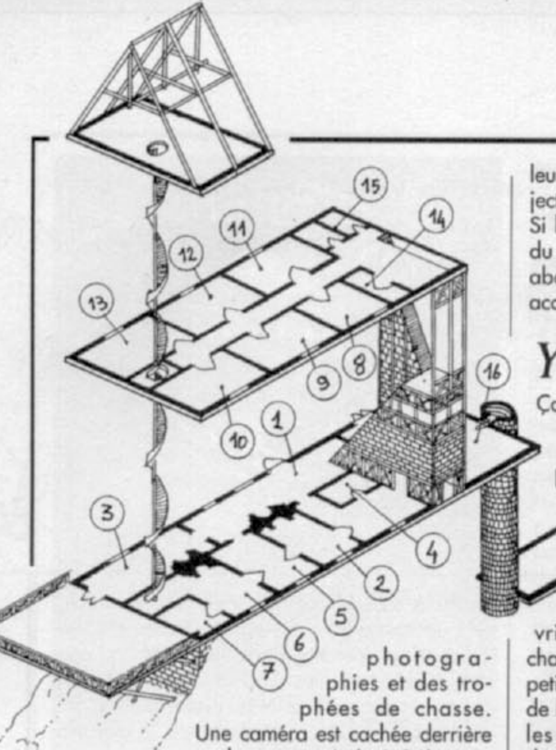
Recherches dans le chalet

Il est probable que, jusqu'à présent, les heureux vacanciers n'aient pas eu l'occasion de fureter dans le chalet. Voici donc une description complète des lieux.

1 – Vaste salle à manger typiquement savoyarde. Belle cheminée, impressionnante collection d'ustensiles en cuivre.

2 – La cuisine. Domaine de Jeanne Petitbois. C'est ici que les aventuriers sont gentiment invités à faire la vaisselle tous les soirs !

3 – Le salon. La séance de spiritisme s'y déroule. C'est un endroit douillet, comprenant une petite bibliothèque et un bar bien fourni. Au mur, des



photographies et des trophées de chasse. Une caméra est cachée derrière une glace sans tain (voir 16).

4 – Les toilettes du rez-de-chaussée. Juste à côté, se trouve la porte de communication avec le garage.

5 – Chambre à coucher des époux Petitbois. Fermée à clé. Une trappe au plafond permet d'accéder à l'escalier en colimaçon qui mène au pigeonnier.

6 – Salon des époux Petitbois. Un fusil de chasse au mur, les cartouches se trouvent dans l'armoire à linge de la chambre.

7 – Salle de bain des Petitbois.

8 à 12 – Les chambres d'hôtes. Déjà décrites plus haut. Une armoire encadre le fond du couloir. Une porte se trouve de chaque côté du miroir central. On n'y trouve que des piles de vieux draps. De l'autre côté du miroir se trouve une cache contenant le projecteur ainsi qu'une caméra en activité. Un panneau coulissant permet d'accéder au pigeonnier.

13 – Chambre fermée. Tout ce qui s'y trouve date de la fin du XIXe siècle. Cette mise en scène était destinée à la partie « enquête » du test que devaient passer les aventuriers...

14 – Chambre de Diego. Rien de particulier si ce n'est, sous une pile de vêtements, un automatique.

15 – Les douches et toilettes de l'étage.

16 – Le garage. Il abrite la Land Rover, deux motoneige, des skis, des outils divers, deux jerricans d'essence ainsi qu'une Santana appartenant à Diego. L'étagère recelant l'outillage peut se séparer en deux avec un petit déclic, révélant un puits profond de trois mètres. Des échelons en fer permettent de descendre dans une sorte de petite cave voûtée. On peut y trouver : un râtelier sur lequel reposent deux M 16 usagés, un poste émetteur récepteur démonté, deux valises à double fond, un nécessaire d'alpiniste, un autre de spéléologue, un écran télé montrant le perron du chalet, un autre le couloir du premier étage, un troisième le salon. Une armoire contient des chargeurs pour les M 16, des pieux en bois, de l'eau bénite, des balles en argent, deux automatiques, des jumelles à infrarouge, deux combinaisons blanches.

17 – Le pigeonnier. Le seul moyen d'y accéder consiste à passer par la chambre des Petitbois ou à déplacer le panneau de bois de l'armoire située au bout du couloir du premier. Il contient un poste émetteur récepteur, un petit télescope, des jumelles à infrarouge, un vieux fusil mitrailleur (encore en état de fonctionnement), un projecteur puissant.

Si les aventuriers posent des questions à propos du pigeonnier, il leur sera répondu qu'il a été abandonné depuis très longtemps, et que son accès a été muré pour plus de sécurité.

Y a quelqu'un ?...

Ça y est, le pot aux roses vient d'être découvert, et nos amis sont certainement furieux. Ils vont, logiquement, aller demander des comptes à leurs hôtes. Diego n'est pas dans sa chambre. Celle-ci étant verrouillée, il est probable qu'il se trouve encore au salon.

Au rez-de-chaussée, pas de trace des époux Petitbois. Il faudra forcer la porte de leur appartement pour découvrir un spectacle horrible. Les murs de leur chambre à coucher sont tapissés de sang et de petits morceaux de chair et d'os. Dans un coin de la pièce, gît une paire de lunettes de soleil et les fragments de vêtements permettent bien d'identifier les victimes (les Petitbois et Diego).

Note : le démon qui possède le corps de Franz s'est brutalement réveillé alors que Diego et les Petitbois étaient en train de soigner ce dernier. Il a aussitôt déployé sa puissance et réduit ses « sauveteurs » en bouillie. Mais cette attaque a consommé une partie importante de sa vitalité et le démon, à défaut de pouvoir réintégrer le corps de Franz, a trouvé refuge dans le four de la cuisinière. En effet, il lui faut refaire ses forces avant de passer à l'attaque. S'il est découvert, il jaillira hors de sa cachette, sous l'apparence d'un horrible ectoplasme et s'enfuira dans la maison avec un ricanement caverneux.



Bloqués sous la neige !

S'ils veulent quitter le chalet, les aventuriers se rendront rapidement compte que la tempête qui s'est abattue continue de faire rage. La couche de neige fraîche est très importante, et on n'y voit pas à cinq mètres. Dans ces conditions, il n'est pas possible d'utiliser les voitures. Le premier chalet se trouvant à 5 ou 6 km, il va falloir attendre que le vent se calme. De plus, le téléphone reste étrangement muet...

Pendant ce temps, le démon refait lentement ses forces et se prépare à repasser à l'attaque... Pour cela, il va se réincarner dans le corps de Franz, toujours intact, et tenter de surprendre les personnages l'un après l'autre.

S'ils fouillent Franz alors qu'il est encore « inoffensif », les aventuriers ne retrouveront qu'un petit calepin sur lequel sont griffonnés à la hâte les indications suivantes :

> *« Sa force peut être celle de cinq ou six hommes. Le livre dit aussi qu'il a le pouvoir de se rendre invisible aux yeux d'un profane, mais qu'il ne peut franchir la barrière formée de ce qui donne naissance au corps du Christ. »*

En l'occurrence, il s'agit là d'une substance plutôt commune, à savoir de la farine ! (le corps du Christ étant représenté par le pain). Une fois en possession de cet énigmatique message, il est à espérer que nos amis vont découvrir les caches d'armes, car Franz ne va pas tarder à se réveiller, et il vaudra mieux, alors, être armé pour l'affronter !

Combat contre le démon

Bloqués dans le chalet, nos amis ne vont pas tarder à faire connaissance avec la puissance de Franz. Sa résistance est celle de six hommes, et il est capable d'encaisser les coups dans la même proportion (y compris les balles). Il faudra donc de l'astuce et de la chance pour lui échapper, ainsi qu'un solide entêtement pour le cribler de balles. La meilleure tactique consiste à l'isoler dans une partie du chalet en saupoudrant le sol de farine (il y en a quelques kilos dans la cuisine), puis à le détruire. Une fois le corps de Franz déchiqueté par les balles, le démon disparaîtra avec un hurlement strident.

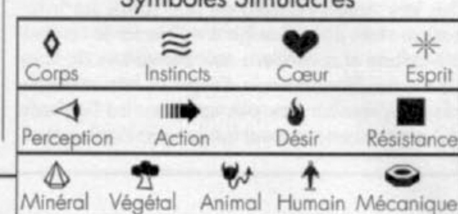
Si les aventuriers ne trouvent ni les armes, ni l'énigme, ils seront impitoyablement traqués dans le chalet. Franz a une force physique peu commune, et son grand plaisir est de tordre ses victimes jusqu'à leur faire éclater la colonne vertébrale. Une fuite dans la neige se révélera plutôt hasardeuse, en raison de la tempête, du froid, et du fait que Franz est, lui, insensible à ces désagréments !

Si vous le souhaitez, il est toujours possible de faire intervenir des secours sous la forme d'un groupe de vétérans d'Archimède. Ceux-ci, bien armés, auront tôt fait de détruire le démon. Mais n'utilisez cette solution qu'en dernière extrémité, si vraiment les aventuriers ont subi des pertes lourdes.

Membres d'Archimède ?

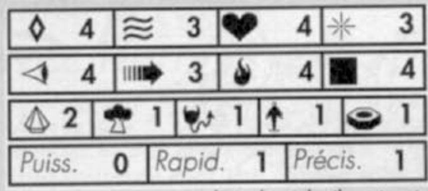
Une fois le démon anéanti (et Franz malheureusement par la même occasion), les secours arriveront et les aventuriers seront soignés. Le responsable d'Archimède pour la France leur révélera alors la vérité et leur proposera de devenir membres de l'organisation. Cela peut être le point de départ de nouvelles aventures...

Symboles Simulacres



CARACTÉRISTIQUES DES PNJ

Hector Petitbois



◊	4	≋	3	♥	4	✳	3		
◁	4	➡	3	🔥	4	■	4		
△	2	🌳	1	🐉	1	↑	1	◎	1
Puiss.	0	Rapid.	1	Précis.	1				

Hector est un « ancien » d'Archimède. Il est à présent chargé d'organiser de petites opérations, comme l'accueil de futurs membres, etc. C'est un homme plutôt jovial, ayant un penchant marqué pour le Jurançon.
Métier : guide de montagne (retraité).
Talents : conduire un véhicule, skier.

Jeanne Petitbois

◊	3	≋	3	♥	4	✳	3		
◁	3	➡	3	🔥	3	■	4		
△	0	🌳	2	🐉	2	↑	2	◎	0
Puiss.	0	Rapid.	1	Précis.	1				

Jeanne est l'épouse fidèle et discrète d'Hector. Elle est également membre d'Archimède, mais d'avantage par amour pour son mari que par conviction. Vive et potelée, elle est d'un abord très cordial. Une charmante grand-mère.

Diego Vasquez

◊	4	≋	4	♥	3	✳	4		
◁	4	➡	4	🔥	3	■	4		
△	1	🌳	1	🐉	1	↑	1	◎	2
Puiss.	1	Rapid.	1	Précis.	1				

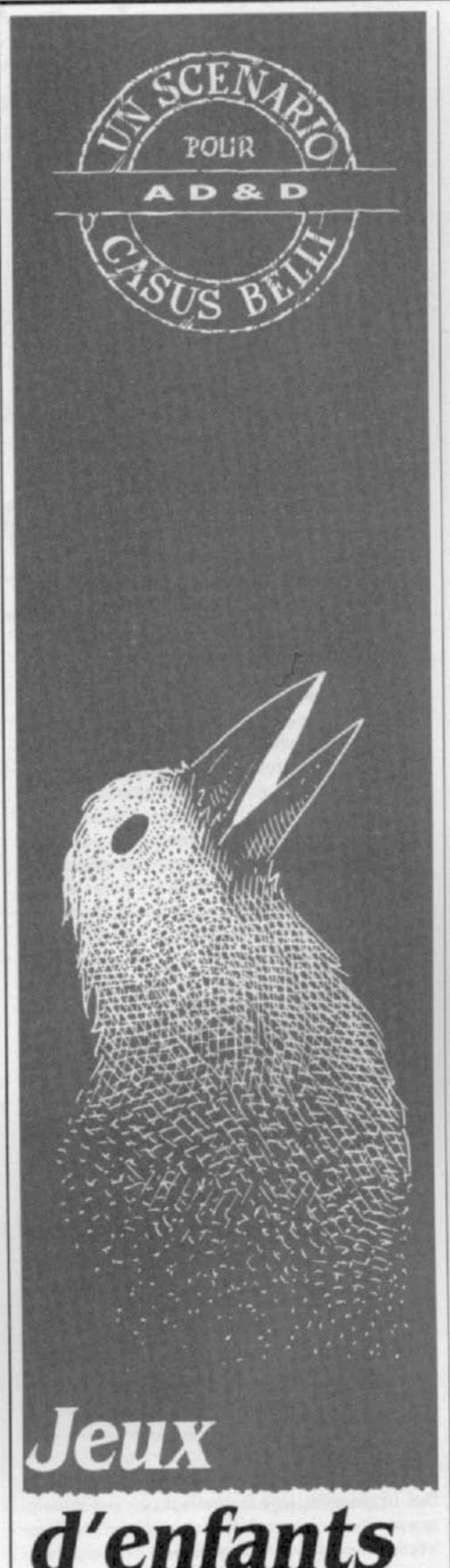
Diego est pour l'instant au repos, après une mission qui l'a particulièrement marqué... Comme il s'ennuie profondément, il a accepté de jouer le rôle du responsable de l'accueil auprès des aventuriers. C'est un homme au tempérament changeant, tantôt gai tantôt morose.
Métier : VRP (à Bilbao).
Talents : conduire un véhicule, skier, utiliser une arme à feu, occultisme.

Franz Schikelgrüber

◊	6	≋	4	♥	2	✳	5		
◁	5	➡	4	🔥	4	■	4		
△	0	🌳	0	🐉	0	↑	0	◎	0
Puiss.	2	Rapid.	0	Précis.	0				

On le voit peu, mais il fait des dégâts... Agent d'Archimède en mission dans les Alpes, il est à présent possédé par un démon qui n'a qu'un but : tuer ! En termes de jeu, il possède 12 points de vie, 12 points de souffle, et des caractéristiques « renforcées ».

texte
Denis Beck
plan
Stéphane Truffert
illustration
Eric Larnoy



Jeux d'enfants

Ce scénario s'adresse à un groupe d'aventuriers de niveau euh... comment dire, à des aventuriers SANS NIVEAU !

Il faut bien commencer un jour !

A propos des caractéristiques...

Au début de la partie, ne faites pas tirer à vos joueurs des personnages classiques. En raison de l'âge des aventuriers qu'ils incarnent, ils ne peuvent prétendre à des capacités égales à celles des adultes. Voici donc le système que je vous propose.
Calcul des caractéristiques de départ : 1d6+4
A l'issue de la partie, chaque caractéristique est augmentée de 1d6. De plus, le joueur reçoit un capital de 3 points qu'il peut attribuer où bon lui semble.

Quelques précisions...

Pour quelques temps, oublions les guerriers du chaos hérissés de pointes, les nécromants sulfureux et autres puissants destructeurs. Revenons au temps béni de l'enfance, où tout n'est qu'innocence et candeur.
Intéressons nous à cette époque, mystérieuse entre toutes, où les aventuriers n'étaient pas encore des aventuriers, mais des galopins au seuil de l'adolescence. L'intérêt de ce scénario est de faire vivre aux joueurs le moment délicat et rare au cours duquel leurs personnages vont passer du stade d'enfant à celui d'« aventurier débutant ».
Pour cela, ils vont être amenés à incarner des adolescents humains, à affronter des dangers et à rencontrer d'étranges personnages. Il est important qu'au cours de cette aventure, les aventuriers en herbe aient l'occasion de se lier d'amitié avec des PNJ amicaux, susceptibles de leur apprendre les rudiments de leur profession. C'est ainsi que s'expliquent les vocations, non ?

Un petit village bien tranquille

Nos galopiots habitent le village de Sambre, au centre d'une vaste forêt. C'est un endroit paisible, habité par une trentaine de familles. Les hommes chassent, travaillent le bois et font un peu d'élevage, alors que les femmes s'occupent des jeunes enfants et, bien sûr des tâches domestiques (pourquoi « bien sûr » ? N.D.L.R.). Une entente fructueuse, basée sur le commerce du miel et du sel, règne avec le peuple fée qui veille sur les bois alentour.
Les joueurs incarnent des adolescents de 13-14 ans, n'ayant pas encore été initiés par les chasseurs et le shaman. A leur grand désespoir, ils sont encore considérés comme des gamins.

Vilaine sorcière et méchante malédiction

Un soir d'automne, la sorcière Groutta fait irruption dans le village. C'est une mégère hideuse, véritable caricature de sa profession. Elle se diri-

ge d'un pas sûr vers la hutte du chef du village où s'engage une vive discussion. Groutta revendique un talisman que le peuple fée aurait remis autrefois au shaman. Mais ce dernier se trouvant actuellement chez les fées, le chef refuse d'intervenir dans ses affaires et finit par expulser la mégère.
En battant retraite Groutta lance une terrible malédiction : « Tu fais le fier, Torgh fils de Krügh, mais bientôt ton village ne sera que ruine ! Que les hommes de ta tribu dépérissent tous, et que les seigneurs des gobelins s'emparent de leurs femmes ! »
Sur ces menaçantes paroles, elle quitte le village en boitant.

Un mal étrange

Au petit matin, un silence inhabituel règne dans le village. Tous les hommes sont couchés, fiévreux, incapables du moindre mouvement. La malédiction de Groutta a frappé... Privés de viande fraîche, à la merci du moindre groupe de maraudeurs, la situation des habitants de Sambre est particulièrement périlleuse. Mais que faire, alors que les seules personnes valides sont des femmes et des enfants ? De surcroît, nul ne sait quand reviendra Adurel le shaman, qui seul peut combattre le sortilège lancé par la hideuse Groutta.

Au chevet de Torgh

Nos amis sont les plus âgés des enfants du village, c'est donc tout naturellement qu'ils sont appelés au chevet de Torgh. Le chef du village est bien mal en point. Fiévreux et très affaibli, il leur tient ce discours : « Mes enfants, l'heure des jeux est passée. Le village a besoin d'aide, sous peine de disparaître. C'est pourquoi je me tourne vers vous, qui êtes presque des hommes (kof ! kof !). Je sais que vous êtes encore jeunes pour aller à l'aventure, mais notre destin dépend de vous. Vous devez retrouver Adurel le shaman, avant que la mort n'ait dévasté ce village. Il se trouve chez le peuple fée en ce moment, mais hélas, c'est le seul homme de ce village à savoir comment s'y rendre.
Cependant, une personne peut nous venir en aide : Hurn le chasseur. Il vit dans une cabane, à une journée de marche du village, vers le nord, un peu au-delà du lac Blanc. Vous devez aller le trouver et lui expliquer ce qui nous arrive. Si une personne peut encore nous venir en aide, c'est bien lui. Afin de vous faire reconnaître, vous lui remettrez ce médaillon de ma part. Partez vite à présent, et que la bénédiction d'Ephod soit sur vous ! »

Sur les chemins de l'aventure

Equipés d'armes et d'objets appartenant à leurs pères, les aventuriers en herbe quittent le village au petit matin.
Une fois passé le Bois des cerfs, qui est encore en terrain connu, ils pénètrent dans un environnement tout nouveau pour eux. Même les chasseurs s'y aventurent rarement, en raison du peu de gibier qui s' y trouve. Il s'agit d'une prairie à l'herbe rase, parsemée çà et là d'étranges monticules de pierres taillées. Longeant le Valgyr, nos amis se dirigent résolument vers le pays de Tristecolline.

Sous l'œil de la sorcière

Cependant, Groutta n'est pas restée inactive. Se doutant bien que les villageois tenteraient une action désespérée pour prévenir leur shaman, elle a chargé son corbeau fétiche, Orcroa, de surveiller les alentours de Sambre. Le plan de Torgh (fils de Krügh) lui est donc révélé dès le départ, et par l'intermédiaire du contact télépathique qui l'unit à son familier, elle va tout connaître des déplacements des enfants. Son intention est de découvrir l'endroit où se trouvent le shaman et les fées, et de frapper alors que ceux-ci ne seront pas encore sur leurs gardes.

Pris au piège du chasseur !

Nos jeunes amis vont passer une première nuit bien triste dans le pays de Tristecolline, un pays de landes où souffle un fort vent d'est. N'oubliez pas que c'est la première fois qu'ils dorment aussi loin de chez eux, et que la nature n'est pas particulièrement rassurante la nuit ! Vous pouvez la parsemer de détails pittoresques (fausse alerte) ou de rencontres plus ou moins désagréables.
Au matin, après avoir longé les rives du lac Blanc (un bon endroit pour prendre un bain !), les aventuriers pénètrent dans la forêt du Renard Bleu. C'est là que vit Hurn le chasseur. La forêt n'est pas très dense, mais elle est encombrée de nombreux taillis et il n'est pas facile de trouver une piste. Les aventuriers devront mettre en œuvre les connaissances apprises aux veillées des chasseurs.
Le jour avance et ils n'ont toujours rien trouvé. Hurn reste introuvable, et il n'existe aucun signe apparent de sa présence. Par contre, à deux reprises, ils ont découvert un arbre dont le tronc était gravé de manière à représenter le visage patibulaire d'un humanoïde. Alors qu'ils commencent à désespérer, nos jeunes amis tombent presque nez à nez avec un chien de grande taille, au long poil brun. A leur vue, l'animal essaye de détaler, mais il boite et les aventuriers gagnent du terrain... jusqu'à ce que celui-ci s'effondre sous leurs pieds ! (Dommages: 1d3)

Rencontre avec Hurn

Des aboiements joyeux révèlent aux aventuriers que le chien n'est pas blessé et qu'il semble même très heureux du joli tour qu'il vient de jouer. Nos amis sont en effet prisonniers d'une fosse à ours, et ils ne peuvent remonter. Ce n'est qu'au bout d'une heure d'efforts d'escalade qu'ils entendront des pas approcher, et qu'un visage barbu se penchera prudemment au-dessus du trou. Avec un grand rire, l'homme sautera au fond de la fosse et aidera les enfants à remonter. Ces derniers pourront pousser un soupir de soulagement : ils ont trouvé Hurn le chasseur.
Hurn est un homme de forte corpulence, ressemblant assez à un ours. Son chien, Orgon, est dressé à guider les proies jusqu'à la trappe creusée en travers du sentier. Le chasseur guidera les enfants jusqu'à sa cabane, une bâtisse en bois dont le confort est plutôt rustique. Il écoutera leur histoire avec intérêt, tout en pansant ceux que la chute aurait blessés.



— « J'accepte de vous aider, bien que ce ne soit pas dans mon habitude de me mêler des affaires de ceux du village. Je ne sais pas où vit le peuple fée, mais lorsque votre shaman m'a quitté, il a fait un brin de route avec Gorehn le Fantasque. Je sais que Gorehn est allé sur la rive ouest du lac Blanc, à la recherche d'œufs de poulpe d'eau douce. Il y a peu de chance qu'il vous écoute, car il déteste les enfants, mais je crois avoir un moyen de le faire changer d'avis... Qui veut m'accompagner à la chasse aux herbes demain matin ? Nous partirons très tôt, avant que le soleil soit levé. »
Les joueurs ne doivent pas perdre de vue que leurs personnages sont fourbus après une journée de marche et leur triste chute. Il faudrait être fou pour se lever de si bon matin alors que l'on peut encore dormir près de la cheminée. S'il n'y a pas de volontaire, Hurn désignera le plus costaud de la bande pour l'accompagner (il vaut mieux ne pas le contredire car ses colères sont terribles). S'il y en a trop, Hurn écartera les plus

blessés, les plus faibles, et n'acceptera qu'une ou deux propositions.

Dans la forêt avec Hurn

Hurn va emmener son compagnon au plus profond de la forêt, là où les arbres denses retiennent encore les bancs de brume. Tous deux chercheront une plante assez rare nommée erdyl. Il s'agit d'une variété de primevère poussant au pied des grands arbres. Hurn a 50% de chances de trouver cette plante, son jeune compagnon 5% seulement. Lorsque dix sont cueillies, Hurn fait signe de rentrer à la cabane.

En chemin, ils entendront des gémissements provenant d'un bosquet d'arbres situé un peu à l'écart du sentier. Hurn prendra un air soucieux. « Ça provient d'un de mes pièges, grommelle-t-il. Allons voir... »



Un filet visible à hauteur d'homme retient prisonnier une petite créature gémissante et apeurée. Hurn s'approche et décroche le piège qui tombe au sol, entraînant avec lui la créature. Ecartant les mailles, Hurn la contemple puis fait signe à son compagnon d'approcher. « Un petit kobold, grogne-t-il. Il doit avoir ton âge. Je me demande ce qu'il fait ici. Ça ne me dit rien de bon. Enfin... » Sortant son couteau de chasse, il le tend à l'aventurier et dit simplement : « Tue-le. »

Le kobold examine ses deux « sauveurs » avec crainte. Il est terrorisé et ne songe pas à s'enfuir. Si l'apprenti aventurier tergiverse, n'arrive pas à prendre une décision, le chasseur le bousculera (verbalement et -un peu- physiquement) jusqu'à ce qu'il agisse. Quoi qu'il arrive, Hurn ne fera aucun commentaire sur l'action entreprise. Soit il nettoiera son arme, soit il regardera la créature s'enfuir.

Retour vers le lac Blanc

Les herbes ramassées par Hurn sont de très efficaces appâts à poulpes d'eau douce. « C'est un bon moyen d'approcher Gorehn. Avec ça, il vous écoutera. Bonne route ! » Si le kobold a été épargné, il ajoutera en aparté à l'aventurier magnanime : « Lorsque tout ceci sera terminé, si tu le désires, reviens me voir. Tu as des choses à apprendre, et j'aurai plaisir à te les enseigner. »

Après une marche pénible le long des berges du lac, les aventuriers découvrent enfin une tente et un petit feu. C'est le campement de Gorehn le Fantasque, un mage de petite renommée. Gorehn est un homme âgé, dont les traits traduisent en permanence un mélange d'ironie et de perplexité. Pour l'instant, il est en train de manipuler un grand filet afin d'attraper des poulpes d'eau douce, mais ses efforts semblent peu couronnés de succès. Il accueille les importuns plutôt sèchement, mais se déride en apprenant qu'ils possèdent quelques brins d'erdyl. Il leur demande de l'aide pour attraper les poulpes (jet sous 3x la Dextérité pour se servir du filet, et sous 3x la Force pour terrasser la bête qui se défend...) puis les invite à passer la nuit auprès de son feu. Il les distraira avec des tours de magie assez faciles, puis se plongera dans la lecture de son livre de sorts. Si l'un d'eux manifeste de l'intérêt pour son art, il le soumettra à une série de petits tests (charades) et de questions. Si le postulant se débrouille bien (au MJ de décider !) il l'invitera à passer le voir en ville (qui se trouve à une journée de marche au sud de Sambre) le mois suivant, et l'initiera aux principes de base de la magie.

Gorehn indique à nos jeunots qu'Adurel le shaman est parti vers l'ouest, en direction d'une colline plus élevée que les autres, située au cœur de la forêt. Elle a pour nom le Dos de Barbos et c'est à son sommet que se trouve le royaume des fées...

Prisonniers !

Alors qu'ils se dirigent vers l'ouest, les aventuriers tombent dans une embuscade tendue par une dizaine de kobolds.

Les kobolds : CA 8 PdV 4 D 1-3

Une fois capturés, ils sont emmenés dans des grottes situées à flanc de colline. Dans l'hypothèse où le kobold prisonnier du piège de Hurn s'en est tiré, n'hésitez pas à lui faire montrer un peu de reconnaissance envers son sauveur (dans la limite de l'alignement Mauvais Chaotique). Les aventuriers sont enfermés dans une sorte de cavité dont l'entrée est fermée par une grille de bois. Une sentinelle monte en permanence une garde, parfois distraite, devant celle-ci. La prison est déjà occupée par un demi-elfe du nom d'Olyas. Durement blessé et laissé sans soins, il est promis à une mort certaine. C'est un personnage au nez allongé qui parle peu mais dont les yeux obliques brillent de malice. Il révèle aux aventuriers que leurs affaires ont été enfermées dans une grotte proche et les exhorte à tenter une action désespérée « avant d'être bouffés par ces bestioles ». Il suffit de profiter de la somnolence du gardien pour s'emparer de ses clés, ouvrir discrètement la grille et aller récupérer les armes. « Avec mon épée, même blessé, je peux encore en estourbir une bonne dizaine, affirme Olyas ». Ce dernier est en fait un voleur, et il pourra conseiller celui des aventuriers qui acceptera de tenter la mission.

Arrangez-vous pour que la tentative tourne mal, et qu'un combat désespéré s'amorce entre les aventuriers, retranchés dans la prison, et des kobolds fous furieux. Au moment critique, faites intervenir la cavalerie sous les traits d'un nain effrayant, maniant une lourde hache. Epouvantés par le nain, sa combativité et son masque de guerre, les kobolds s'enfuiront, et les aventuriers feront la connaissance de Khâzhûl.

Vers le pays des fées

Khâzhûl est un prêtre d'Alberich, le dieu des nains bienveillants. C'est également un fier combattant, au langage rude et imagé. Il connaît bien la région car il commerce avec les fées (il leur achète une sorte de minerai rare dont quelques grammes suffisent à forger le plus bel acier). Grognon, bourru mais avec un bon fond, il acceptera de guider les aventuriers jusqu'au pays des fées.

Olyas, quant à lui, décidera de regagner la ville. Si l'un des jeunes a fait preuve d'une bonne dextérité et de sang-froid, il lui donnera discrètement une adresse. « Si tu vas en ville et que tu y as des problèmes, va à cette adresse de ma part et tu seras bien reçu. Y a du boulot pour des p'tits gars comme toi ! » (Cette adresse est bien sûr celle de la guilde des voleurs locale !)

En route vers le Dos de Barbos, Khâzhûl apprendra aux enfants quelques rudiments de sa religion et les encouragera à apprendre le maniement des armes. « Avec une prière et une bonne hache, tous les problèmes disparaissent ! »

Il faut deux jours pour atteindre la colline des fées...

Groutta intervient

Mise au courant des événements par l'intermédiaire de son corbeau Orcroa, Groutta décide d'intercepter le petit groupe, de le détruire, et de se présenter seule chez les fées. Pour cela, elle élabore un plan astucieux, se munit de quelques artefacts et s'élance dans les airs, juchée sur son balai volant.

Son plan est simple : profiter de la nuit pour attaquer le campement et neutraliser le nain d'entrée de jeu (pour cela, elle emploiera un sort unique de type *Hold person*). Massacrer les enfants ne sera plus ensuite qu'un jeu... d'enfant (croit-elle !).

Afin de mettre toutes les chances de son côté, elle s'enveloppe dans une grande cape noire, rend ses yeux rouges et brillants à l'aide d'un peu d'herbe de ghlorfyante, et s'arme d'un bâton qu'un sort d'illusion fait ressembler à une terrible épée brillante.

Attaque nocturne

Le campement est calme. Le groupe se repose tranquillement. La colline aux fées sera atteinte le lendemain. Tout irait donc pour le mieux si, soudain, une forme ténébreuse ne surgissait de la



nuit. Avec ses longs vêtements sombres, ses yeux rouges et sa grande épée, elle a tout d'un esprit maléfique. Khâzhûl se lève d'un bond mais la silhouette brandit un index impérieux. Aussitôt, le nain s'écroule avec un gémissement, portant les mains à sa tête.
Nos amis sont seuls à présent, face à cette silhouette qui s'approche avec un ricanement caverneux. Tous les aventuriers doivent réussir un jet de protection contre la peur ou s'enfuir en hurlant. (Note : arrangez-vous pour qu'un d'entre eux au moins reste sur le champ de bataille...).
La situation est critique mais pas désespérée, alors que la forme s'avance, brandissant son arme, le nain reprend ses esprits et, bien qu'étant dans l'incapacité de bouger, hurle des conseils à celui (ceux) qui a résisté à la panique. « Prends ma hache ! Comme ça, oui ! Tiens-la de biais ! Frappe avec la tranche ! Feinte sur le côté ! »
Avec un tel conseiller va pouvoir s'engager un combat épique entre la sorcière et l'apprenti guerrier. Compte tenu des conseils judicieux du nain, le vaillant aventurier sera considéré comme un guerrier de niveau 1.

Groutta, sorcière niveau 2 : CA 8 PdV 8.
Elle n'a plus de sort en tête. D 1-6 (son épée est en fait un bâton.)

Après un combat homérique, il faut espérer que la sorcière soit terrassée. Une fois mise hors de combat, le nain sera délivré du sortilège et félicitera chaudement le ou les vainqueurs.
Si vous le souhaitez, vous pouvez également faire combattre le corbeau de Groutta.

Orcroa : CA 8 PdV 4 D 1/1/2

Arrivée au pays des fées

Le reste du voyage se déroule sans problème, et les aventuriers arrivent au Dos de Barbos. A vous de développer le pays des fées. Il peut ressembler à une sorte de termitière géante ou, au contraire, à un palais en pleine nature... Inspirez-vous de *La perle verte* (Jack Vance, Presse Pocket) pour lui donner un côté original.
Mais en tous cas ces fées-là sont plus aimables que celles de Vance...
Adurel le shaman est là, et il félicitera les enfants pour le courage dont ils ont fait preuve. Il prendra alors congé des fées et retournera à Sambre soigner les malheureux villageois.

Un métier pour la vie

Nos jeunes aventuriers ont fait la connaissance de nombreuses personnes et découvert beaucoup de choses très différentes. Prenez chaque personnage à part et demandez-lui ce qu'il compte faire. Devenir guerrier en s'entraînant avec le Nain ? Mage en étudiant avec le shaman ou Gorehn ? Voleur ? Ranger ? Prêtre ? Les possibilités ne manquent pas. Faites cette partie de l'aventure en solo et ne réunissez vos joueurs que lorsqu'ils auront des personnages adultes, des « premier niveau » en terme de jeu... Ils auront certainement beaucoup de plaisir à se retrouver, à raconter leurs expériences respectives, et à partir ensemble pour une nouvelle aventure...

scénario
Denis Beck
illustration
Eric Larnoy
plan
Stéphane Truffert

Adaptations à Simulacres

Nous l'avons déjà dit : l'intérêt de Simulacres n'est pas de remplacer les autres systèmes de jeu et il est toujours préférable de jouer un scénario avec les règles prévues pour lui. Malgré tout, et mis à part quelques univers très particuliers, il est toujours possible d'utiliser la substantifique moelle des scénarios proposés dans cet encart et de les faire jouer, avec Simulacres, lors d'une séance entre amis. Ce serait dommage de ne pas exploiter une bonne idée d'histoire ! Cette courte rubrique, qui reviendra régulièrement, vous propose donc les quelques aménagements à réaliser pour chaque scénario.

Le miroir de Tshikita

Rêve de Dragon est typiquement le genre de jeu dont l'adaptation à Simulacres est généralement impossible. Le mélange entre la réalité, le rêve et la magie est tel que seul son système permet d'en appréhender la totalité. Pourtant, dans ce cas précis, le scénario fait peu appel aux spécificités de cet univers onirique et l'adaptation est donc possible.
Nous vous conseillons d'utiliser le système de magie simple de Simulacres plutôt que de tenter une adaptation maladroite de la magie de Rêve de Dragon. Rappelons quand même que dans cet univers la magie émane du rêve des Dragons et se canalise dans quatre voies : Hypnos (sorts personnels et illusions), Oniros (sorts de zone et de transformation), Narcos (enchantements et guérisons) et Thanatos (envoûtements et nécromancie, cette voie détruisant les autres).
En ce qui nous concerne, le miroir de Tshikita est un objet magique permanent, dont chaque utilisation fait perdre 2 PE et 2 PS. Tant qu'on ne l'a pas fait refléter un cœur de krunderznap, il est inactif et irradie peu de magie.
Dans le tiroir du têton, on trouvera deux potions. Une de deux doses de *Souvenir* (le souvenir retrouvé est extrêmement précis) et une d'une dose d'*Identification* (en ce concentrant ensuite sur un objet, on apprend sa fonction et son fonctionnement). Les noms des potions sont inscrits sur les fioles. L'*Identification* indique le reflet obligatoire sur le krunderznap mais ne dit pas ce qu'est ce dernier.
Quant au Bandersnatch, considérez-le comme un PNJ Fort. A chaque fois qu'il touche, il fait 1 PV et 2 PS. Il a 10 PV et 10 PS. Un rayon de soleil direct ou réfléchi lui cause 6 PV et 6 PS de dégâts. Il récupère tous ses PS et 3 PV au cours d'une nuit.

Le chemin des damnés

Stormbringer évoque un univers chaotique, où les lois de la magie prévalent sur celles de la science. Je suggère donc un taux de récupération différent pour les pertes diverses. On récupérera 1 point de Souffle par quart d'heure, 1 point de Santé Mentale par jour mais seulement 1 point de Vie tous les deux jours. Les armures lourdes (-2 lors des Duels) sont courantes.
Cette aventure fait appel à de nombreux tests de Santé Mentale. Faites à chaque fois un test Esprit + Résistance + Humain. La perte est de 1 en cas d'échec et nulle en cas de réussite. On peut utiliser ses Energies pour mieux résister lors de ces tests.
Le Minotaure est un PNJ Moyen avec 6 PV et 6 PS. Son souffle de feu fait 1 PS et 1 PV de dégâts et il ne peut souffler qu'un round sur deux. Ses griffes et ses cornes font 1 PV de dégâts. Un personnage qui a un bouclier peut éviter le souffle en réussissant un Duel.
Les Bêtes du Chaos sont des PNJ Faibles mais avec une peau qui les protège légèrement (-1 au Duel).
Le Démon est un PNJ Fort, avec 12 PV et 12 PS. De plus, si on le tue sans briser son cristal, il se recrée à raison de 1 PV et de 1 PS par quart d'heure.

Jeux d'enfants

Ici, pas de problème d'adaptation. Appliquez simplement les règles de Simulacres. En créant vos personnages, n'utilisez que 16 points pour les Composantes et 9 pour les Moyens. A la fin de l'aventure, les personnages gagneront 2 points à mettre dans les Composantes, 1 dans les Moyens, plus un Talent au choix, mais pas de Points d'Aventure.

Pierre Rosenthal

DEVINE
QUI VIENT DÎNER
&
AUTRES êTRES BIZARR

Rogue : un petit regard sur l'enfer

Si vous avez joué à Rogue (sur 3615 CASUS) vous avez certainement déjà rencontré certains des monstres que nous vous présentons aujourd'hui. Ils sont tout à fait représentatifs du genre de créatures que l'on peut trouver dans la partie du Cloaque qui s'étend sous la Terrasse du Châtiment (voir Laelith, CB 35). Certains vivent là en permanence, d'autres ne font que traverser ce dédale maudit afin d'aller faire leurs dévotions au Temple de la Taupe. Tous, en tout cas, représentent une réelle menace pour les téméraires qui osent s'aventurer sous la Cité du Roi-Dieu...

Le Xhosa

On ne rencontre cette créature répugnante qu'en des lieux soumis à l'influence d'une magie puissante. Bien qu'il s'agisse d'un être à sang chaud, le Xhosa est doté d'un squelette externe hérissé de pointes osseuses. Son corps est ainsi protégé par une sorte d'armure naturelle extrêmement solide. Ses six membres sont terminés par des appendices crochus qui lui permettent de se déplacer sur toutes les surfaces, sauf si elles sont trop lisses (ex : verre, cristal). Il est ainsi capable de se mouvoir avec une grande rapidité dans les arbres, sur les murs et même sur les plafonds.

En combat, le Xhosa utilise une tactique particulière. Il ne s'attaque qu'à des adversaires isolés et se jette sur eux afin de les enserrer de ses six bras, en assurant sa prise à l'aide de ses crochets. Ensuite, il se «frotte» littéralement contre sa proie. Les pointes osseuses de son corps agissent alors comme autant de petites dagues et infligent des blessures très graves. Quand un Xhosa est fixé à sa victime, celle-ci n'a plus qu'un seul moyen pour s'en débarrasser : trancher la minuscule tête aux six yeux noirs de la créature, qui est située au milieu du thorax.

On connaît au moins trois espèces de Xhosa :

— Les *Frotteurs* qui ne se battent qu'en utilisant les excroissances de leur corps.

— Les *Venimeurs* qui utilisent la même tactique que les précédents, mais dont les excroissances osseuses sécrètent un venin corrosif.

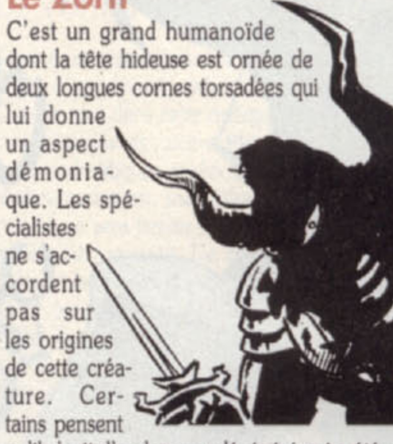
— Les *Cérébreurs* qui, en plus des armes des Venimeurs, peuvent détruire l'esprit de leurs victimes.

L'Erank

Cette sorte de gros crapaud à peau écailleuse vit d'ordinaire au bord des lacs de montagne. Son corps est recouvert de pustules qui contribuent à le protéger des agressions. Un léger coup suffit à les faire éclater. Elles laissent alors s'écouler une humeur verdâtre qui répand une odeur suffocante de chair pourrie. Un Erank blessé sent mille fois plus mauvais qu'un putois ! Cette odeur infecte fait partie des défenses naturelles de cette créature et il n'est pas rare que ses adversaires soient pris de violentes nausées. Il faut réussir un jet sous la Constitution (1d20) à chaque round pour pouvoir porter un coup.

En combat, l'Erank pousse des grognements immondes et utilise les longues griffes de ses pattes antérieures.

Le Zorn



C'est un grand humanoïde dont la tête hideuse est ornée de deux longues cornes torsadées qui lui donne un aspect démoniaque. Les spécialistes ne s'accordent pas sur les origines de cette créature. Certains pensent qu'il s'agit d'un homme dégénéré qui a été victime d'une malédiction. D'autres prétendent que c'est en fait un démon qui, pris au piège de notre plan d'existence, a perdu la plupart de ses pouvoirs. Quoi qu'il en soit, cette créature est redoutable.

A l'instar des humains, les Zorn utilisent des armures et des armes ordinaires. Ils se distinguent cependant des hommes sur plusieurs points :

— Leur visage est tellement horrible qu'il peut paralyser d'effroi l'adversaire (tous ceux qui voient un Zorn doivent réussir un jet de protection pour ne pas être paralysés de peur pendant 1-6 round).

— Ils peuvent combattre deux adversaires simultanément en utilisant leurs cornes comme de véritables épées. Il convient cependant de noter que les Zorn n'emploient jamais leurs cornes s'ils combattent un seul ennemi.

Fwouinn le parcheminé
illustration Didier Guiserix

CARACTÉRISTIQUES AD&D

Le Frotteur
Fréquence : rare
Nombre : 1
Classe d'armure : 0/2 (tête)
Déplacement : 15"
Dés de vie : 6
% au repaire : —
Nombre d'attaques : 1
Dommages par attaque : 1-8
Attaque spéciale : aucune
Résistance à la magie : standard
Intelligence : faible
Alignement : mauvais chaotique
Taille : M (1,50 m de diamètre)
PSI : non

Le Venimeur
Fréquence : rare
Nombre : 1
Classe d'armure : 0/2 (tête)
Déplacement : 15"
Dés de vie : 7
% au repaire : —
Nombre d'attaques : 3/2 rounds
Dommages par attaque : 1-8 + poison
Attaque spéciale : aucune
Résistance à la magie : standard
Intelligence : faible
Alignement : mauvais chaotique
Taille : M (1,70 m de diamètre)
PSI : non

Le Cérébreur
Fréquence : très rare
Nombre : 1
Classe d'armure : 0/2 (tête)
Déplacement : 18"
Dés de vie : 8
% au repaire : —
Nombre d'attaques : 2
Dommages par attaque : 1-8 + poison
Attaque spéciale : soustrait 1 point d'Intelligence à sa victime tous les 3 rounds
Résistance à la magie : standard
Intelligence : moyenne
Alignement : mauvais chaotique
Taille : G (2 m de diamètre)
PSI : non

L'Erank
Fréquence : rare
Nombre : 1-6
Classe d'armure : 4
Déplacement : 10"
Dés de vie : 7
% au repaire : 65%
Nombre d'attaques : 2 (griffes)
Dommages par attaque : 2-8/2-8
Défense spéciale : odeur nauséabonde
Résistance à la magie : standard
Intelligence : faible
Alignement : mauvais chaotique
Taille : M (1, 60 m de haut)
Psi : non

Le Zorn
Fréquence : rare
Nombre : 1
Classe d'armure : 5 (ou selon l'armure)
Déplacement : 12"
Dés de vie : 10
% au repaire : —
Nombre d'attaques : 1 ou 2 (s'il y a deux adversaires)
Dommages par attaque : 2-8 (épée) et 2-8 (cornes)
Défense spéciale : peur
Résistance à la magie : comme un magicien 12e niveau
Intelligence : élevée
Alignement : mauvais chaotique
Taille : G (2 m de haut)
Psi : non

RAL PARTHA











R 211



En vente dans votre boutique habituelle, ou par correspondance en nous retournant ce bon.

Je désire recevoir les figurines suivantes: ***(cocher les références désirées)***

- ❑ R 102 DRAGON D'ARGENT RAL PARTHA.. 80,00 FR.
- ❑ R 211 CHARIOT D'OURS POLAIRES..120,00 FR.
- ❑ R 289 GUERRIERS (12 BLISTERS).. 170,00 FR.
- ❑ R 290 ORCS (12 BLISTERS)... 170,00 FR.

(ajouter 30,00 Fr. de participation aux frais de port et d'emballage)

Ci-joint mon règlement total de : ______________Fr, (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de

JEUX DESCARTES, 5 rue de la Baume, 75008 PARIS

NOM:______________________________ PRENOM:______________________

ADRESSE:____

Figurines vendues non montées et non peintes



METALLIQUES

COLLECTION

Un arrivage d'une qualité d'ensemble très élevée, et pour calmer vos envies légitimes, il vous faudra avoir un banquier compréhensif ou vous résoudre à des choix frustrants et cruels, jugez plutôt...

RAL PARTHA

Des sorties peu nombreuses, mais qui ne feront pas mentir la réputation de sérieux de cette marque. Tout d'abord, deux nouvelles références dans la série «All American line», riposte de Ral Partha à l'entrée de Citadel sur le marché américain : des guerriers et des orques présentés en blisters individuels et regroupant sous une même référence douze figurines différentes (pour mémoire, cette ligne avait été inaugurée par une série de magiciens et une autre de squelettes). Dans l'ensemble, des figurines de bonne qualité parmi lesquelles il sera toujours possible de trouver figurine à son goût.

Lorsqu'il traverse le territoire d'un Djinn, le sage évite de se faire remarquer...





Du haut de ce rocher, votre destin vous contemple. (Génie Ral Partha).

Puis quatre nouveautés qui raviront les fanas d'AD &D puisqu'elles sont «approuved» par TSR : une chimère magnifique et de gravure irréprochable (R 291), un Génie au look Aladin (R 292), et enfin deux blisters de Golems : les Golems majeurs (R 293) et les Golems mineurs (R 294), ma préférence allant plutôt à ces derniers.

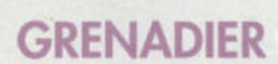
CITADEL/MARAUDER

Pas mal de nouveautés pour ces deux marques plutôt prolifiques. Chez Citadel, deux boîtes d'orques et d'eldars en plastique et en 6 mm (réf. VATB2 et 3) qui permettront enfin de varier les combats à Space Marine. Toujours pour Warhammer 40.000 et dérivés, des Terminators Chevaliers Gris (réf. B0243) qui feront merveille dans Space Hulk, un Patriarche Genestealer d'une horreur fort sympathique (réf. B2596), et des Marines Impériaux (réf. B0158) pas vraiment originaux.



Un elfe de Marauder.

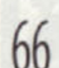
Pour en finir avec Citadel, deux bonnes initiatives à saluer : la réédition de blisters d'hommes-bêtes (réf. BCH 07 A), et un guide de peinture proposant de bonnes recettes et pas cher. A propos de ce dernier, un petit détail pourrait handicaper les lecteurs anglophobes ou dépourvus de toute notion de ce curieux dialecte si pratiqué outre-Manche. Mais les photos sont en elles-mêmes très explicites. Chez Marauder, on nous propose des elfes noirs à cheval (réf. BMM 72) au sujet desquels je me permettrai une petite remarque comme ça en passant : plus il y a de pièces à assembler, plus c'est pénible à monter, et plus c'est cher. Le jour où sortira la figurine avec nez et oreilles en kit, cela risque d'être inabordable. Ceci dit, ces elfes sont plutôt beaux, et les elfes des mers (réf. BMM 82) encore plus. Le must du moment restera quand même les tueurs de géants (BMM 16 A), nains idéaux pour tous les cinglés de Warhammer, et leur adversaire naturel : le Géant (réf. VMB7) dont la taille relègue tous les géants sortis à ce jour au rang d'aimables vieillards rabougris et souffreteux. Bref, une vraie figurine de collection.



GRENADIER

Commençons par la série vraiment réussie de figurines pour Shadowrun avec un coup de chapeau aux deux derniers blisters parus : un groupe de trois flics au look Robocop (réf. 1305) qui feront de très honorables Forces Spéciales pour Cthulhu 90 ; et un maître-chien avec deux barghests (réf. 1306), ces derniers étant une race de chien d'enfer, que l'on pourra utiliser dans beaucoup d'autres jeux de rôle.

Dans la série Fantasy Personnalities : un orque psychopathe avec une gueule ravagée et une crête iroquoise, un éventreur d'elfes (on nage en pleine poésie, non ?), un broussard hobbit avec arbalète, un nain avec catapulte portable et enfin un autre



avec un lance-flammes (réf. 1125, 1126, 1127, 1128, 1129).



Deux orques par Nick Lund: Drundelbelly et un copain à lui.



Enfin, deux nouveaux blisters d'orques par Nick Lund, talentueux graveur devant l'Eternel: le Grand Gobelain et son conseiller (réf. 927), et l'étendard et tambour orque (réf. 928) qui sont vraiment très réussis. Les figurines Star Wars (Soldats rebelles) ont fait un petit détour par Alpha du Centaure, mais vous devriez les trouver avant la fin du mois dans vos boutiques, et vous les dégusterez peintes dans le prochain CB.

DIXON

Cette dynamique marque anglaise vient de sortir une gamme originale de figurines napoléoniennes «Guerre d'Egypte» dont nous reparlerons la prochaine fois, et surtout une très grande gamme sur la guerre de Sécession: plus de quatre-vingt références différentes, qui possèdent toutes plusieurs variantes de têtes (nue, avec casquette, avec chapeau, avec ou sans barbe, moustache...). La gravure est fort réussie, et si l'envie d'en peindre quelques unes titille le poil de vos pinceaux favoris sachez qu'il existe de nombreuses règles de wargames avec figurines consacrées à ce thème, notamment Johnny Reb de GDW. Pour plus de précisions, relisez donc avec profit le dossier Sécession du CB 53.



Grant et Lee ont su garder leur calme le temps de la photo.

Ces figurines sont distribuées par J. G. Diffusion (6 rue Meissonier, Paris 17e) qui sur simple demande accompagnée de deux timbres à 2,30 F vous enverra un catalogue illustré.

ESSEX

Signalons juste que cette marque possède une gamme 15 mm Sécession qui vient d'être regravée, et qui propose des figurines fort originales, notamment un superbe chariot bâché. Et cet été devrait voir la sortie d'une grande gamme de figurines «Croisades» en 25 mm: templiers, hospitaliers, Arabes, Seldjouks...

PRINCE AUGUST

Beaucoup de variétés et des figurines très originales dans cette nouvelle série qui a pour doux nom Lacville (ou Laketown pour les adeptes forcenés de la V.O.). Commençons sur les bords du lac avec le Maître de Lacville, son garde, et un aventurier plutôt sympa (M 131, M 133 et M 135). Puis une figurine vraiment vivante: le Barde archer d'Esgaroth (M 132): un noble visage mis en valeur par une superbe barbe, un gravure très fine, et une expression réaliste pleine de mouvement.



Miniathèque propose certains de ses modèles classiques dans une résine transparente. On peut ainsi en laissant certaines zones non peintes obtenir des effets d'éclairage interne intéressants (Yeux ou bouche lumineux, effets de charbons ardents...).

Arrivons enfin aux originalités qui, au-delà des rôlistes convaincus, intéresseront figurinistes et autres amateurs de dioramas: l'embarcation du Longlac, avec ses trois rameurs et son barreur (M130); et le radeau des elfes (M 134) qui est une petite merveille avec ses côtés sculptés et les attitudes toutes en mouvement de l'elfe qui le gouverne. Bref, les plus perspicaces des lecteurs l'auront compris, je ne suis pas resté totalement insensible aux charmes des dernières Mithril.



Ce chouette article aurait pu se terminer là, mais Gwaihir, le grand Aigle seigneur des vents et convoyeur attitré de Gandalf, vient de m'apporter un mystérieux parchemin dont je vous livre la teneur immédiatement: «Personnalités du Troisième Age: Le miroir de Galadriel (M 136), Celeborn (M 137), Saroumane et son Palantir (M 138), Aragorn et Arwen (M 139), Grand Aigle avec Dori et Bilbo (M 140) figurine dont vous avez pu suivre l'élaboration par Chris Tubb dans le CB 56, Le Grand Gobelin (M 141), Glorfindel (M 142), Elrond avec son anneau (M 143) et enfin Bilbo avec Gollum (M 144).»

D'après mon Palantir perso, vous devriez voir ces figurines apparaître dans vos boutiques à la fin du joli mois de mai, si toutefois Sauron ne jette pas de sort Retard Majeur.



Vous trouverez bien trois rameurs et un barreur dans ce blister de Prince August mais l'un d'eux est tombé à l'eau juste avant la photo.

P.S.: Prince August vient de sortir un catalogue bourré de photos sur la collection Mithril. Demandez-le à votre négociant en plomb préféré.

Texte
et peinture
des figurines historiques
François Décamp
Peinture
des figurines fantastiques
Fred Bassot
Diorama
Robert Figuières
Photos
Yoelle



un PLATEAU

HeroQuest

Ce jeu de plateau est destiné à un public très jeune, mais il semble intéressant pour, ensuite, amener des joueurs en herbe vers le jeu de simulation « pur »... Ce qui justifie que nous y jetions un coup d'œil.

Tuez-les tous, Sauron reconnaîtra les siens

Il était une fois quatre aventuriers : un nain désamorceur de pièges, un elfe et un enchanteur jeteurs de sorts, et un barbare « moi-vois-moi-tue ». Ces hardis compagnons passaient l'essentiel de leur vie à errer dans des souterrains humides et mal fréquentés, où ils descendaient sous des prétextes généralement futiles comme « explorer la tombe du Seigneur Sorcier et retrouver l'Etoile de l'Ouest, le Joyau qui Fut Perdu » (le Livre des Quêtes propose une douzaine de missions de la même veine, et on peut créer ses propres scénarios). Face à eux, un autre joueur baptisé Sorcier du Chaos, à l'abri derrière son paravent, dispose des plans du lieu à explorer. Au fur et à mesure que les héros se déplacent sur le plateau, il met en place des portes, des éboulis et du mobilier... sans parler des monstres. C'est également le Sorcier qui anime ces derniers. Bon, on ne peut pas dire que le thème proposé soit fabuleusement original, mais la qualité du matériel aide à le faire oublier : plein de figurines en plastique, un grand plateau, des meubles à construire, des cartes, un paravent (qui représente une sorte de clochard alcoolique. Avec un peu d'imagination, on comprend que c'est du Sorcier du Chaos qu'il s'agit...).

A tous les coups on gagne !

En début de partie, chaque joueur choisit une figurine parmi les quatre proposées et note ses « caractéristiques » (Corps et Esprit) sur une « feuille de marque ». Ensuite, il place sa figurine dans la pièce de départ et en route ! En début ou en fin de déplacement, un héros peut combattre, lancer des sorts s'il est elfe ou enchanteur, chercher des pièges ou des trésors (ou des trésors ! Pas l'un et l'autre. En bon aventurier discipliné, s'il découvre un coffre plein d'or alors qu'il cherche un trou dans le mur, il l'ignorera...). Sauf indication contraire sur le plan du Sorcier, la fouille se limite à « prenez une carte trésor ». Il y a bien parmi ces dernières quelques « pièges », « monstres errants » ou « rien », mais 4 fois sur 5, il y a quelque chose : or, bijoux, potions de guérison, amulettes...

Et puis, pour pimenter tout ça, il y a les monstres. Qui l'eut cru ? L'existence de ces pauvres créatures est encore plus dure que celle de Kroc le Bô ! Elles sont contraintes de rester là où elles sont, sans bouger d'une case, attendant les aventuriers pour se jeter dessus (sans espoir !) d'aussi loin qu'elles les aperçoivent. La règle le précise bien : un monstre ne peut pas ouvrir de porte. Comme la plupart du temps, on le trouve dans une pièce fermée, une question se pose : comment est-il arrivé là ?

Les combats se déroulent de la façon suivante : l'attaquant jette un certain nombre de dés spéciaux (ornés de crânes et de deux sortes de boucliers, un pour les monstres et un pour les aventuriers). Chaque « crâne » obtenu fait perdre un point de corps (l'équivalent des points de vie) à l'ennemi, à moins que celui-ci ne réussisse, en faisant un jet de défense, à obtenir autant de boucliers que l'attaquant fait de crânes. Dommage pour eux, mais *tous* les monstres (du lutin à la gargouille représentée par une figurine de Balrog) ont *un* point de corps, contre 4 à 8 pour les « héros ». De plus, les monstres n'ont qu'un seul bouclier sur le dé, contre deux pour les aventuriers. Autrement dit, il est dérisoirement facile de les toucher, et ils succombent au moindre coup... Le seul cas de figure où les monstres aient leur chance est d'attaquer à cinq ou six un héros isolé et incapable de lancer de sorts (la magie est représentée par 12 cartes. L'elfe en a 3, l'enchanteur a les autres. Dans le tas, il y a quelques sorts de combat redoutables...). En fait, les héros auront beaucoup de mal à mourir. S'ils agissent n'importe comment, se séparent et se disputent à la fin – lors du partage des trésors –, il y aura peut-être des pertes. Sinon, à partir du moment où ils s'entendent pour coordonner leurs actions, pour faire passer le nain en premier dans les couloirs (pour qu'il détecte les pièges) et le barbare en premier dans les salles (il trucide tout ce qui s'y trouve), ils deviennent à peu près invincibles.

Une fois la mission accomplie, les héros rentrent au bercail. L'Empereur les couvre d'or... et qu'en font-ils ? Ils l'utilisent pour acheter du matériel, qui servira à leur prochaine virée souterraine... et ça les grosbillise assez vite. Non pas que les objets soient inhabituels (tout y est, sauf la corde qui ne peut servir à rien, le donjon étant toujours sur un seul niveau), mais ils s'additionnent. Par exemple, un héros portant casque + armure + bouclier... devient quasi invulnérable.

Au bout du compte

Le jeu reproduit fidèlement tous les clichés de la période « porte-monstre-trésor » d'AD&D et arrive à les caser dans un ensemble de règles cohérentes, susceptibles d'intéresser nos chères têtes blondes. Parce qu'il ne faut pas oublier que le jeu s'adresse aux joueurs « à partir de 9 ans ». Du coup, on comprend mieux pourquoi les héros ne peuvent pas perdre et croissent si vite en puissance... Le seul risque est qu'au bout de deux ou trois parties, le joueur Sorcier ne soit dégoûté et n'aille bouder dans un coin, mais rien ne l'empêchera de se faire héros et de refiler la corvée à un autre joueur...

Maintenant, reste l'inévitable question : HeroQuest peut-il amener du sang neuf au jeu de simulation, sous forme de jeunes joueurs ? Réponse : sans doute, s'il connaît une diffusion assez large. Il a sur les « livres dont vous êtes le héros » un avantage : une certaine convivialité. Et un handicap : son prix...

En ce qui concerne les lecteurs de Casus... eh bien, si vous avez plus de 10 ans, ne l'achetez pas, à moins :

– que vous ne jouiez à Advanced HeroQuest et que vous ne vouliez du matériel supplémentaire.

– que vous n'ayez un petit frère/cousin à qui l'offrir.



Advanced HeroQuest

L'équipe de Games Workshop a aidé MB dans la conception d'HeroQuest. Alors, dans la foulée, elle en sort une version destinée à son public habituel : nous. Il s'agit toujours de trucider des monstres dans des souterrains et de vider ces derniers de tout ce qui semble avoir de la valeur. Mais si le thème est le même, les mécanismes sont beaucoup plus évolués.



Naissance d'un héros

Ici comme ailleurs, la partie commence par la création d'un personnage (ou le choix d'un des 8 personnages prétirés). Une fois la race choisie (nain, elfe ou humain), on décide de la profession (guerrier ou magicien, comme d'habitude ces derniers n'ont pas droit à une arme plus meurtrière que la dague). En fonction de la race, on détermine les caractéristiques. Il y en a 9, de l'habileté au combat à l'intelligence, en passant par la vitesse et les points de destin (qui permettent de modifier les résultats des dés en votre faveur, lors des combats). Après quoi, on choisit les armes et l'armure, les magiciens prennent connaissance de leurs sorts (ils en ont 4 au départ, de la boule de feu au SAMU, et peuvent en apprendre d'autres par la suite). Il n'y a plus qu'à choisir un blason, à élire le leader du groupe (qui changera assez souvent) et le cartographe. Et en route pour l'Aventure !

Les terrains de chasse éternels

Advanced HeroQuest reprend le principe des « tables de rencontres » de l'Ancêtre des jeux de rôle. Mais il ne l'applique pas uniquement aux monstres errants ! Tout, absolument tout, est créé de cette façon : longueur du couloir, nombre de portes, taille et fonction des pièces où elles donnent... Le souci du détail est poussé très loin. Mettons que les aventuriers viennent de découvrir une pièce contenant (jet de dés) un danger. Lequel ? (jet de dés, on consulte la sous-table appropriée). Un cercle magique dessiné sur le sol. Moyennant un autre jet de dés, on découvre qu'il fait apparaître un groupe de monstres errants (par exemple). Ce système « tout aléatoire » entraîne parfois des incohérences (du genre pièces trop grandes pour être casées là où elles devraient être.) Tout un chapitre est consacré à la façon de les corriger. En gros, le maître de jeu a toute latitude pour modifier et réarranger les éléments de sol jusqu'à arriver à un résultat cohérent.

Et en dehors de ça, que fait le MJ ? Observons des aventuriers qui viennent de pénétrer dans les oubliettes lugubres qui sont au menu du jour. Devant eux, un couloir terminé par une intersection en T. Le groupe avance jusque là et... le leader lance les dés sur les tables ad hoc, afin de créer les couloirs qui en partent ! Le MJ a juste à mettre en place les tronçons de couloir conformément aux résultats (et, bien sûr, à animer les monstres comme on le verra plus loin), pendant que les aventuriers créent leur propre enfer.

Du moins dans un premier temps... Car bien sûr, le MJ a préparé un scénario (autrement dit, le plan d'une ou plusieurs pièces, avec des indications sur leur contenu. De temps en temps, la « table des types de pièces » indique que les aventuriers viennent de tomber sur l'une d'elles — et donc, on est dispensé de tirer les dés sur les tables suivantes. Mais le plus souvent, les salles ne contiennent que des monstres et des trésors « normaux »...

Contrairement à HeroQuest, ici, les monstres ont leur chance. Ils ont un nombre de points de vie (appelés wounds) équivalent à celui des aventuriers, généralement une certaine supériorité numérique, et la possibilité d'élaborer des tactiques... Certains sont même assez intelligents pour prendre la fuite et aller chercher du renfort. Et de temps en temps, on se retrouve face à un monstre réellement puissant : sorcier, assassin). Cela dit, les héros gagnent le plus souvent. Ils ont des armures et des sorts, contrairement à la plupart des bébêtes, et ils peuvent toujours envoyer leurs suivants au massacre plutôt que d'y aller eux-mêmes. (à ce sujet, un détail continue à m'échapper : pourquoi s'obstine-t-on à les appeler « suivants » alors que leur fonction principale est justement de passer devant ?). Les combats sont rapides et meurtriers. Ils « tournent » sur des règles à la fois simples et détaillées, qui prennent en compte la plupart des cas de figure : fuite, poursuite, réussites et échecs critiques, armes lancées, etc.

De temps en temps, les aventuriers ressortent à l'air libre. Essentiellement pour soigner leurs blessures, acheter du matériel, augmenter leurs compétences, acheter des composants de sorts, et louer les services de suivants (en fait, ce n'est même pas nécessaire. Les malheureux, séduits par la puissance et la renommée des héros, viennent spontanément se mettre à leur service). Et puis, bien sûr, il existe une table destinée à simuler les événements « hors aventure ».

FICHES TECHNIQUES

HEROQUEST

Jeu de plateau en français édité par Milton Bradley.

Thème : chasse aux monstres dans un labyrinthe.

Contenu de la boite : 35 figurines, 1 livre des quêtes, 1 plateau de jeu, 1 écran, 15 éléments de mobilier à monter, 21 portes, 10 carrés « case obstruée », 6 carrés « oubliette », 1 « escalier », 4 « portes secrètes », 1 bloc de feuilles de personnages, 2 dés à 6 faces normaux et 4 dés à 6 faces spéciaux, 4 fiches « personnage » cartonnées, 64 cartes de jeu.

Prix : 285 F

ADVANCED HEROQUEST

Jeu de plateau édité par Games Workshop.

Thème : le même qu'HeroQuest, mais mieux traité.

Contenu : 32 figurines en plastique, six portes (qui peuvent s'ouvrir), des pièces et des sections de couloir, des jetons « décor » (gouffre, mare...), des jetons « monstres errants », « embuscade », « destin », etc., 2d12, 1 livret de règles en anglais.

Prix : environ 290 F.

Un mot d'HeroQuest

AHQ est beaucoup plus un cousin lointain d'HeroQuest qu'un grand frère. Les règles d'AHQ reposent sur des principes différents (création continue du décor plutôt que plateau fixe, dés plutôt que cartes) et sont notablement plus « synthétiques » et compliquées. Mais Games Workshop n'a pas oublié de consacrer tout un chapitre des règles d'AHQ à l'utilisation du matériel d'HeroQuest, qui devient du coup le premier supplément d'AHQ... C'est de bonne guerre, ou plus exactement de bonne politique commerciale (comme les références fréquentes à White Dwarf et aux figurines Citadel qui reviennent tout au long des règles et finissent par convaincre le joueur le plus borné d'investir de ce côté-là...).

L'effet Canada Dry

Récapitulons. Dans AHQ, il y a des personnages, qui jouent un scénario créé et animé par un MJ. Sur la boite est indiqué « Role-Play » en gros. Pour un jeu de plateau, c'est assez perturbant. Parce que c'est un jeu de plateau, mieux, c'est un jeu de « simulation d'une partie de jeu de rôle ». Tout y est pensé pour reconstituer l'atmosphère des débuts d'Ad&D. Il n'y manque pas une fireball, pas un piège mortel... Mais ça reste un jeu de plateau, et même si les règles sont bien faites et le jeu amusant, il y manque « quelque chose ». La variété, peut-être ?

Tristan Lhomme

CAR WARS

« C'est pas l'homme qui prend la route,



SUR un PLATEAU

Comment un automobiliste moyen peut-il enfin satisfaire, en toute légalité, ses pulsions homicides ? Une seule réponse : Car Wars ! Faites comme moi : blindez votre carrosserie, fixez-y quelques mitrailleuses, tirez sur tout ce qui bouge, et devenez le roi de la route !

Un dimanche à la campagne

Il vous est forcément arrivé un jour, à bord de votre véhicule favori (qu'il ait un moteur et quelques paires de roues ou des semelles et une paire de lacets) et vous rendant à la campagne avec votre petite famille, de penser d'un autre conducteur : « Ah ! Celui-là, si j'avais eu un flingue... » C'est vraisemblablement ce genre de réflexion qui décida de la création de Car Wars, le jour où Steve Jackson (l'Américain, pas l'Anglais) eut un accident de la route avec un camion poubelle et un type en moto, au début des années 80.

Un peu d'histoire

La toute première version de Car Wars est éditée en 1981 aux États-Unis par Steve Jackson Games. L'idée de base, qui est responsable, intentionnellement ou non, d'une grande partie de son succès est que Car Wars est *un jeu de plateau avec background !* Cinquante ans se sont écoulés, nous sommes en 2031 et tous les suppléments paraissant sont datés en fonction de cette hypothèse. Chaque année, ou presque, voit arriver son lot de « nouveautés », un peu comme lors d'un Salon de l'Auto et de l'Armement Réunis.

Auparavant, en 2025, une association, l'AADA (American AutoDuel Association) avait été créée, pour « légaliser » toutes ces nouveautés et superviser toutes les épreuves (courses, combats d'arène) mises en place dans les divers États. Depuis, et surtout en raison du développement important de « l'AutoDuel », les activités de l'AADA se sont diversifiées.

C'est elle qui édite les cartes routières commentées indiquant l'état des routes et leur fréquentation, ainsi que les capacités d'accueil des grandes villes et toutes les informations nécessaires aux voyageurs de tous types. Mais c'est surtout elle qui contrôle, officialise les arènes, et touche une partie des droits de retransmission TV. Enfin, c'est elle qui accorde le titre prestigieux de Champion du Monde. Cet organisme regroupe en fait les activités similaires à celles (en 1990) du guide Michelin, du Gault et Millau et de la FISA (Fédération Internationale du Sport Automobile).

L'essentiel du contexte de Car Wars est américain, toutes les arènes sont aux U.S.A., ainsi que les sièges des diverses associations de gladiateurs modernes, mais on peut penser que les premières arènes 100% françaises seront bientôt homologuées par l'AADA et que des championnats de France seront organisés, permettant aux meilleurs d'aller lutter avec les pilotes américains pour le titre envié de Champion du monde.

« La vie, la mort... la mort, la vie... »[2]

Le plaisir de jouer peut être décomposé en deux parties bien distinctes. La première est de construire sa propre voiture, et la seconde est de tester face à d'autres pilotes, à la fois ses propres capacités à combattre et celles du véhicule que l'on a conçu.

La conception de véhicules de combat est long (choix de la carrosserie, du châssis, de la suspension, des pneus, de l'armure, des armes et des accessoires), même pour un joueur averti. Reste alors, pour s'initier au jeu, à combattre dans un modèle de série, vendu tout prêt par une des nombreuses usines de l'époque (ORWL, Crane Industries, Tate Manufacturing, etc.).

L'AADA, pour « équilibrer » les chances de chacun, a imposé une classification des véhicules en 13 divisions (5, 10, 15, 20, 25, 30, ..., 100). Chaque division, multipliée par 1000, indique le coût maximum (en dollars) des machines et de l'équipement des passagers. Rien ne vous interdit de combattre en division 30 avec un véhicule à 13459 $, rien ne vous interdit non plus de tenter seul et pieds nus l'escalade du mont Blanc... mais normalement tous les participants disposent d'équipements d'un coût équivalent.

Pour ceux (âgés de 16 ans au moins) qui se sentent l'âme d'un combattant de l'arène, d'un futur champion, et qui n'en ont pas le portefeuille (convaincre un sponsor de vous donner 5000 $, sans avoir de références, est assez délicat...), la majorité des arènes organisent des « nuits des amateurs ». Les voitures (toutes identiques a priori et d'un coût faible) sont fournies à qui veut participer et le vainqueur a le droit de conserver la sienne ainsi que tout ce qu'il peut récupérer sur celles de ses adversaires moins chanceux. C'est un bon moyen de débuter une carrière d'autoduelliste, c'est aussi un bon moyen de mourir rapidement en offrant un spectacle de qualité...

Les véhicules de série

La version française de Car Wars (édition 2040) est une façon pour l'AADA d'exporter son influence vers l'Europe. Elle fournit un certain nombre de véhicules, depuis la moto valant moins de 1000 $ jusqu'au bus de combat dépassant les 100 000 $, qui n'ont pour but que d'aider les nouveaux venus à visualiser ce que peuvent être ces « monstres ». Mais ces modèles peuvent aussi servir à vos premiers essais dans une arène ou sur une route.

Toutes les extensions made in U.S.A., et elles sont nombreuses, proposent un grand nombre de ces exemples, mais attention, les règles ayant connues une constante évolution jusqu'à la parution du *Car Wars Compendium* en 1989 et même par la suite, les modèles présentés ne sont plus forcément « légaux » et même parfois complètement farfelus...

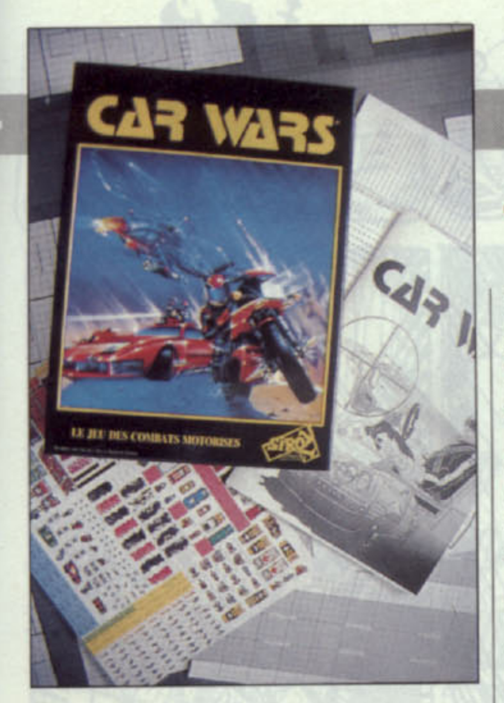
La première extension française (*Le rêve américain*) donne un certain nombre de véhicules correctement calculés et on s'attend à ce que tous les suppléments à venir en comprennent plusieurs.

Construire son propre monstre de combat

Steve Jackson lui-même (pas l'Anglais !) a déclaré lors de son récent passage à Paris : « La construction des véhicules dans Car Wars n'est pas une science exacte. » Ceci peut expliquer deux choses : premièrement que l'on trouve des erreurs dans les véhicules parus dans certaines extensions, et deuxièmement qu'il soit si difficile de calculer ses propres véhicules. Trouver des différences non négligeables de prix ou de poids lors de deux ou trois calculs successifs du Super Bullseye GTI dont vous êtes si fier n'est pas une tare, c'est le contraire qui serait étonnant...

Le rêve américain adopte une approche qui devrait permettre de limiter ces erreurs. Chaque carrosserie est présentée sous une forme « standard », avec un moteur permettant d'accélérer au minimum et parfois mieux, des pneus, un châssis, une suspension et l'indication de l'espace et du poids encore disponibles dans le véhicule. Il ne vous reste plus alors qu'à le « remplir », à y mettre vos armes, armures et équipements favoris. Bien entendu, cette façon de faire ne plaira pas aux puristes, dans la mesure où elle ne privilégie pas l'inventivité, mais elle a au moins l'avantage de rendre plus accessible aux débutants, et même aux autres, la fabrication de véhicules conformes à la législation en cours.

Attention, même avec cet aide, la construction d'une bonne voiture peut prendre de une à deux heures... mais c'est vraiment une partie, non négligeable, du plaisir de jouer !



c'est la route qui prend l'homme » [1]

Mesdames, Messieurs : l'Arène !

Une fois votre monstre conçu ou choisi, il ne reste plus qu'à le faire rouler, à le tester face à d'autres machines et aussi vous tester face à d'autres pilotes. La durée moyenne d'une partie est de l'ordre d'une heure pour deux véhicules (faites vous-même vos multiplications...), mais peut être réduite à quelques minutes si les dieux (ou les dés) sont contre vous.

Le principe est simple :

1 — Une seconde de temps de simulation est divisée en 5 phases de jeu de durée égale.

2 — Chaque personnage peut effectuer une action et une seule par seconde (en général, faire feu avec une arme ou une série d'armes connectées). Conduire son véhicule n'est pas considéré, dans ce cas, comme une « action ».

3 — Une table de déplacement donne, pour toutes les vitesses, les phases au cours desquelles les véhicules doivent se déplacer.

4 — A chaque phase, si sa vitesse le permet, un véhicule peut avancer en ligne droite d'une distance fixe ou effectuer une manœuvre et une seule (est dénommée manœuvre tout déplacement autre qu'en ligne droite). Le déplacement est obligatoire si la table de déplacement l'indique.

5 — Chaque manœuvre coûte des points de tenue de route, en fonction de sa difficulté. Un calcul permet de déterminer pour chaque véhicule, au moment de sa construction, sa tenue de route (TR) de base. Les points de TR des manœuvres effectuées se déduisent de la TR de base. De plus, tout incident routier ou provoqué par les autres joueurs (débris, glissade sur de l'huile ou de la glace, explosion de mine, tir au but des armes d'un adversaire, etc.) réduit la TR d'un certain nombre de points.

6 — Une table de contrôle indique, pour chaque vitesse, la TR minimum qu'un véhicule doit encore avoir pour éviter l'accident. En cas de risque d'accident, cette même table indique la valeur du « jet de sauvegarde » à réussir pour conserver le contrôle de son véhicule.

7 — En cas de perte de contrôle, des tables de crash indiquent la gravité de l'accident, en fonction d'un jet de dé modifié par la vitesse du véhicule et la compétence du pilote.

8 — A la fin de chaque seconde, le véhicule, s'il est encore sur la route et en état de rouler, regagne un certain nombre de points de TR, en fonction de sa TR de base et de la compétence de son pilote.

9 — Chacun décide, en fonction des possibilités de son véhicule, de sa nouvelle vitesse (accélération, freinage) et roulez jeunesse... jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un qui soit capable de bouger.

Putain de camion [1]

Tout cela peut paraître simple, voire simpliste, mais il n'en est rien. En fait Car Wars a été conçu pour pouvoir jouer pratiquement dans n'importe quelles conditions et avec n'importe quel type de véhicule, ou presque...

La première chose à faire est de choisir un cadre et un scénario (combat d'arène, poursuite sur route ou escarmouche urbaine, attaque d'un gang dans un terminus de camions, descente de flics dans un repaire de pirates, etc.) et le coût des véhicules de chaque clan (de 5 000 $ à 100 000 $ et parfois plus). Il faut aussi décider du type de véhicules (voitures, motos ou trikes, sortes de véhicules à trois roues façon ATC, mais encore camion ou autobus) et des éventuelles limitations dans les armes disponibles (par exemple pas de gros calibres, pas de mines, exclusivement des roquettes, etc.). Les extensions à venir donneront la possibilité de jouer avec des engins volants (hélicoptères, autogyres, avions), des p'tits bateaux qui vont sur l'eau ou des hybrides amphibies.

Enfin, quand vous aurez épuisé toutes vos munitions, vous découvrirez avec délice (?) le système de collision. S'il est vrai qu'il est parfois délicat de faire la différence entre un « choc latéral » et une « collision en T », les rapports de masse et l'influence de la vitesse sont tous deux bien pris en compte et un conducteur de moto (avec ou sans casque) a bien peu de chance de survivre à un choc frontal avec un camion. Voilà enfin un jeu où la logique est respectée !

FICHE TECHNIQUE

En français

(Editeur Idéojeux)

• **Car Wars** : boîte de base avec un livret de 64 pages de règles, un livret de 16 pages d'aides de jeu, 300 pions couleurs représentant des véhicules, des éléments de route (lignes droites et courbes à 45° larges), deux règlettes de mouvement, deux cartes 50x80 cm recto verso avec un plan de ville (Midville ouest) et deux arènes (Gladiator Arena, Lambeau Field Aquarena). Le matériel correspond à celui de la version américaine Car Wars de Luxe, plus un casier de rangement. Prix indicatif : 200 F.

• **Le rêve américain** (peut-être disponible quand vous lirez ces lignes) : livret de 32 pages de règles et de conseils de jeu, une planche de pions couleurs (correspondant aux suppléments US Midville et Muskogee), des éléments de route (courbes à 45° serrées, croisements en T et en Y) et deux arènes sur une carte 50x80 recto verso (Buffalo Municipal Coliseum et Armadillo AutoDuel Arena).

A paraître

• **Turbo Charger** (avant l'été) : moteurs à essence, armures métalliques, « Châssis & Crossbow » (plus proches de ceux que l'on peut voir dans les films de Mad Max), planche de pions couleurs correspondant à la version américaine Dueltrack et une arène sur deux cartes 50x80 (Muskogee Family and Fairground Imperium).

• **Midville** (septembre) : Midville et scénarios, 6 arènes représentant la totalité de la ville.

• **Aero Duel** (Noël) : avions, autogyres et hélicoptères, pions couleurs correspondants.

Terminus, tout le monde descend

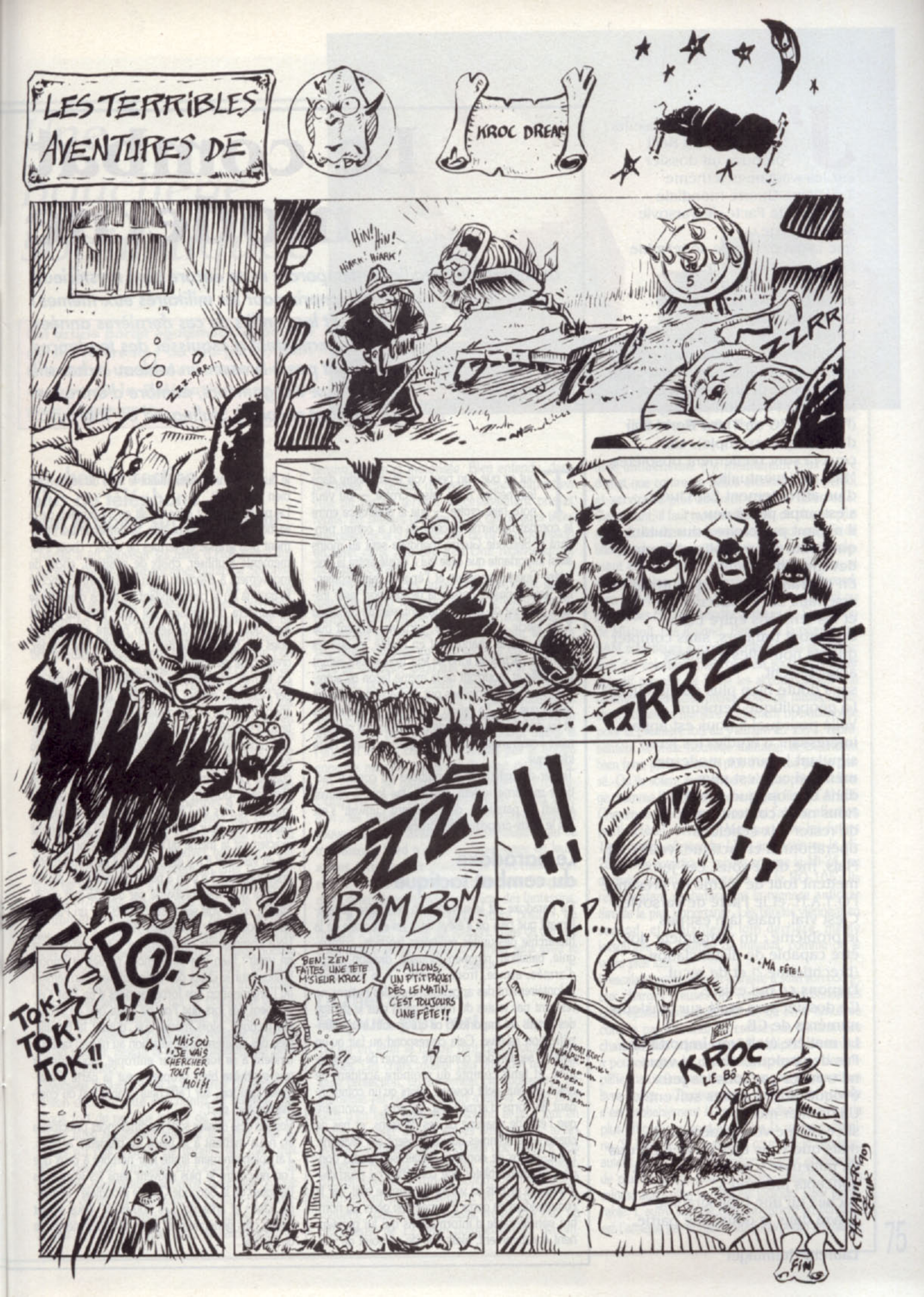
Car Wars est un jeu aux multiples possibilités et la version française va enfin permettre de le faire découvrir à ceux que des kilos de règles en américain déprimaient. L'adaptation, si elle est fidèle sur le fond, est un peu lourde dans sa forme par moment mais devrait s'améliorer avec le temps (*Le rêve américain* est déjà plus agréable à lire que le livret de la boite de base). Certains choix de traduction sont difficiles à expliquer (comment définir un « dispenseur » ? Mon dictionnaire habituel est muet sur ce point...), mais il est vrai que les termes pseudo-techniques originaux ne sont pas de première facilité à transcrire en français. Pour terminer, il faut signaler que l'édition française ne se contente pas de traduire mais clarifie un certain nombre de points de détails et en fait une présentation plus logique et plus compréhensible que dans la version originale.

Si vous voulez vous faire une meilleure idée de ces combats armés du XXIe siècle, vous trouverez en encart dans ce numéro une version d'initiation dénommée *Mini Car Wars*. Des règles simplifiées et des possibilités d'équipement et de scénarios limités permettent néanmoins de se faire une bonne idée de la variété du jeu, avec un minimum d'efforts d'apprentissage et de calcul. Mais attention, une fois que vous serez mordus, l'ensemble du matériel de construction deviendra rapidement indispensable et le temps vous manquera pour étudier à fond les diverses variations possibles dans la fabrication et l'utilisation de vos véhicules. Bonne route et suivez bien les conseils de l'oncle Albert : « Sur les chemins de traverse, une balle perdue ne l'est jamais pour tout le monde ».

André Foussat

(1) Texte attribué à Renault, poète autoroutier de la deuxième moitié du XXe siècle.
(2) Réflexion attribuée au Dr Mac Coy, médecin et philosophe qui passait par le XXe siècle.


LES TERRIBLES AVENTURES DE
LE-BÔ
KROC PITIÉ
Le Chevalier Pitié
MANUSCRIT ROSE
... JAMAIS RIEN LU D'AUSSI ÉMOUVANT! QUEL HUMAIN!!...
PLOP!!
C'EST DÉCIDÉ! CE LIVRE M'A OUVERT LE CŒUR!!
KLING
« DÉFENSEUR DE LA VEUVE ET DE L'ORPHELIN, DE L'AMOUR ET DE LA BONTÉ »
JE SERAI! ...
ARMURERIE
-20% SUR LES FLÉAUX
TREMBLEZ VILAINS CAR KROC EST LÀ!! L'AMI DU PÉLERIN! LE ... MAIS QUQUIE JE?
AU SECOURS!!
AU SECO...
AU SEC!!
HARDI FIDÈLE DESTRIER!
AÏAA!! COMME L'HURLAIT LE CHEVALIER PITIÉ EN SAUVANT DAME BONHEUR « EN ARMURE LOURDE PITIÉ ACCOURE! LAVER L'HONNEUR DE DAME BONHEUR! SÉCHEZ VOS LARMES J'AI PRIS LES ARMES! POUR LE SECOURS DE NOTRE AMOUR! »
!?!?!
PAF
GRRMBL... OÙ EN ÉTAIS-JE DÉJÀ?! ... AH OUI!
CROUNCH LE HIDEUX
COLLECTION GRR
MON CHAMPION!!
... « GRUMF!! GROGNA CROUNCH LE HIDEUX AVANT D'ENGLOUTIR DAME GIGOT, SON PRINCE ET SON GROS CHEVAL BLANC »
... SNIF! KÊSKEUCÉBÔ! MAIS.. KÊSKEUCÉBÔ! GRRMBLSNIF!
FIN
CHEVALIER SÉCURITO



LES TERRIBLES AVENTURES DE
KROC DREAM
HIN! HIN!
HIARK! HIARK!
5
ZZRR
ZZZ-RRR...
RRRZZZZ
BOM
PO
TOK! TOK! TOK!!
MAIS OÙ JE VAIS CHERCHER TOUT ÇA MOI!!
ZZZ
BÔM BOM
BEN! Z'EN FAITES UNE TÊTE M'SIEUR KROC!
..ALLONS, UN P'TIT PAQUET DÈS LE MATIN.. C'EST TOUJOURS UNE FÊTE!!
!!
!!
GLP...
...MA FÊTE!..
KROC LE BÔ
AVEC TOUTE NOTRE AMITIÉ LA RÉDACTION
FIN

J'entends déjà les râleurs : « Quoi ? Casus Belli propose un dossier sur les wargames à thème Troisième Guerre mondiale alors que le Pacte de Varsovie se désagrège, que la guerre froide se termine et que ces mêmes jeux sont quasiment à ranger au placard des uchronies? De qui se moque-t-on ? » Effectivement, il y a du vrai là-dedans...C'est pourquoi quelques explications s'imposent. Nous avons délibérément écarté les jeux à l'échelon stratégique (Nato de VG ou Third World War de GDW par exemple), car ceux-là sont réellement obsolètes. Mais, si l'éventualité d'un affrontement Est/Ouest s'estompe peu à peu, il ne faut pas croire pour autant que toute guerre soit subitement devenue impossible. En quarante ans, de gigantesques arsenaux ont été accumulés et les tensions entre États existeront toujours, sans compter que de nouvelles fractures apparaissent, sans doute bien plus dangereuses. La géopolitique demeure. Voilà pourquoi il nous est apparu intéressant d'étudier les jeux simulant la guerre moderne, même si ce n'est plus dans une optique « 3e GM ». Nous nous contenterons de rester aux échelons opérationnel et tactique, voilà tout. Mais, me direz-vous, ces jeux mettent tout de même en présence l'O.T.A.N. et le Pacte de Varsovie ! C'est vrai, mais là n'est pas le problème : un wargameur doit être capable de distanciation (brechtienne ?) et de recul. Prenons ce qui existe. Ce dossier sera étalé sur plusieurs numéros de CB. La matière était trop importante... Pas de panique, donc, si vous ne trouvez pas tous les jeux évoqués ici ; d'autres suivent... Un dernier mot : si ce thème vous a accroché mais que vous êtes un peu perdus au milieu de tous les nouveaux concepts présentés, sachez qu'une bibliographie suivra dans la deuxième partie.

Laurent Henninger

Le combat moderne

Le champ de bataille contemporain reste encore bien mystérieux, y compris pour les militaires eux-mêmes ! Et les conflits de ces dernières années, s'ils permettent d'esquisser des tendances, ne suffisent pas à brosser un tableau exhaustif. Quant aux wargameurs, nombre d'entre eux en sont encore à Stalingrad ou Tobrouk...

Tout ce que l'on peut voir ou entendre dans les médias nous laisse croire — ou veut nous faire croire — que la différence entre le combat moderne et celui qu'on a connu pendant la Seconde Guerre mondiale sera au moins aussi importante que celle qui a existé entre la Première Guerre mondiale et l'époque napoléonienne. Tout y passe, depuis la désignation laser jusqu'à la tenue de combat du fantassin du début du XXIe siècle... A l'opposé, certains pensent que peu de choses changeront en réalité, et que les hommes cachés au fond de leur trou auront autant la trouille et mourront de la même façon qu'autrefois... Les deux opinions ont probablement autant raison que tort. La raison en est simple : les armes et les doctrines d'emploi de ces armes ont changé, mais l'environnement est en grande partie resté identique.

Tenter d'expliquer les évolutions du combat tactique moderne revient, encore une fois, à relever le défi du paradoxe, dont Edouard Luttwak[1] s'est fait le porte-drapeau indétrônable.

Le paradoxe du combat tactique

Ce paradoxe est le suivant : on considère généralement que plus on s'élève dans les échelons de la hiérarchie des unités militaires (section, compagnie, bataillon, régiment/brigade, division, corps d'armée, armée, front, théâtre — je juxtapose volontairement des appellations ou des notions ne relevant pas toutes du même pays) plus le filtrage des détails est important, ce qui aboutit à une simplification relative. Cela correspond au fait qu'un chef de section doit connaître chacun de ses hommes, et tenir compte du moindre accident de relief, du plus petit bosquet, alors qu'un commandant de corps d'armée n'a, en gros, à connaître que l'état de chacune de ses divisions, et pas de chacun des hommes qui composent ces divisions. Donc, moins de données à maîtriser, et des données abstraites plutôt que concrètes ou psychologiques. Je grossis ici volontairement le trait, car le commandant de corps d'armée doit gérer un nombre considérable d'informations qui lui parviennent constamment, alors que de ce point de vue, le flux de données qui atteint le chef de section est bien plus réduit.

Le paradoxe tient dans le fait qu'à l'échelon de la section ou de la compagnie, la simplicité est infiniment plus grande en termes de choix : choix d'armements à utiliser, choix de position, choix de mouvement à effectuer... En grossissant ici encore le trait, là où le commandant de corps d'armée se demandera où déplacer qui pour tirer sur qui et avec quoi, le chef de section n'aura comme options que tirer/ne pas tirer, bouger/ne pas bouger, creuser/ne pas creuser...

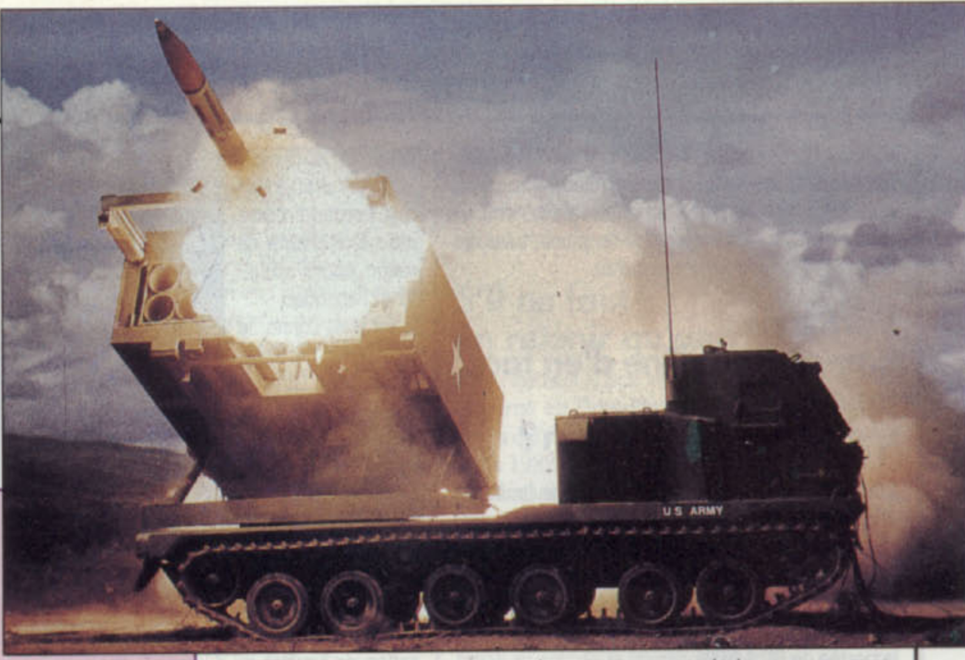
En termes concrets, on peut illustrer le paradoxe par l'exemple suivant. Le paysage européen a bien changé depuis la Seconde Guerre mondiale; en termes statistiques on trouve, par exemple, une surface urbanisée plus importante. De même, le réseau routier est bien plus important et de bien meilleure qualité. Le commandant de corps d'armée et son état-major doivent en tenir compte de manière impérative lors de l'établissement de leur plan de bataille. Mais pour le chef de section, la situation est exactement la même qu'il y a quarante ans : soit il est en ville, soit il n'y est pas ; soit il peut emprunter une route, soit il n'y en a pas à proximité. Et peu lui importe qu'il soit bombardé par du 155 mm ou du MLRS, ou de voir ses chars détruits par un PaK 40 ou un poste de tir de missiles Milan...

Vous commencez certainement à voir où je veux en venir : bien des différences réelles et importantes pour le choix des programmes d'armement ou l'organisation des forces armées d'un État s'estompent dès lors que l'on ne traite que de l'échelon tactique, alors même que, durant la bataille, bien des différences de situation au niveau tactique tendent à se fondre, par entropie, pour former une synthèse bien proprette sur la carte d'état-major (pardon, sur l'afficheur graphique) du commandant en chef.

Voyons déjà quelles sont les différences principales en nous mettant à la place de plusieurs acteurs. J'ai volontairement limité leur nombre à ceux que l'on rencontre le plus souvent dans les wargames tactiques de la Seconde Guerre mondiale : infanterie, chars et artillerie. Les nouveaux venus seront traités plus généralement dans la deuxième partie de l'article.

Une boucherie sophistiquée

Cet article paraît également, dépourvu de ses références au wargame, dans le n° 22 de la revue « L'Armement », organe de la Délégation Générale pour l'Armement.



Tir de Lance Roquettes Multiples. Photo SIRPA TERRE.

Le chef de section : plus au téléphone que le doigt sur la détente

Chacun a en souvenir les films d'Hollywood sur l'épopée des forces américaines durant la Seconde Guerre mondiale : les sergents incarnés par John Wayne et ses petits camarades étaient bien plus souvent en train de faire le coup de feu que de réclamer un appui d'artillerie ou de chasseurs-bombardiers. Malgré tous les reproches que l'on puisse adresser à ces films, ils sont, de ce point de vue, largement dans le vrai. De nos jours, le chef de section d'infanterie — au moins lorsqu'il est débarqué de son véhicule — se doit de rester en permanence à proximité de l'homme qui transporte les moyens de communication, quand il ne les porte pas lui-même, puisque la radio tend à se transformer en appareils plus légers, voire en simples afficheurs de poche. Cela permet d'ailleurs de résoudre partiellement le problème des *snipers* (tireurs d'élite embusqués), si tant est que l'on soit encore susceptible d'en trouver beaucoup. Ces individualistes forcenés avaient en effet pour tactique de tirer d'abord sur celui qui avait des galons visibles et/ou qui criait le plus fort. Si le chef de section était assez avisé pour ne pas se faire remarquer de cette manière, l'objectif suivant était alors le radio, caractérisé par une charge dorsale volumineuse et une antenne repérable ; sa chute entraînait généralement une réaction incontrôlée du commandant d'unité, qui se précipitait vers le radio à terre. Le sniper lui réglait alors son compte, ce qui, suivant la bonne vielle règle de moral de Squad Leader, laissait la section désemparée pour un bon moment...

J'évoquais la question de la pérennité du sniper en raison de la fluidité du champ de bataille, qui risque fort de ne plus laisser de tels hommes se placer aussi facilement que par le passé, tout au moins sur des champs de bataille tels que ceux qu'on pourrait supposer en Centre-Europe. Je sais, cette éventualité s'estompe davantage chaque jour — du moins beaucoup le croient-ils fermement et l'espéré-je moi-même —, mais je ne pense pas tant au lieu qu'au type de campagne : offensive rapide et motorisée. Bien entendu, dans des types de bataille différents, et notamment en ville ou sur un terrain successivement pris et repris, les snipers pulluleront, et des images telles que celles de la *317e section* ou de la progression en forêt dans *The Big Red One* redeviendront monnaie courante.

La motorisation des unités d'infanterie est également un point important, une tendance forte, même si elle n'est peut-être pas la plus heureuse. Si pendant la Seconde Guerre mondiale, les troupes furent de plus en plus souvent convoyées à bord de véhicules jusqu'aux abords de la zone des combats, puis jusque dans cette zone elle-même, le combat depuis l'intérieur de ces véhicules ne s'est vraiment généralisé que lors du conflit du Vietnam. Ce ne fut pas un franc succès, même si l'ennemi le plus craint alors n'était pas la troupe ennemie mais les mines qu'elle avait pu déposer. Les choses se gâtèrent davantage au Proche-Orient en 1973 et 1982 et lors du conflit Irak-Iran : les blindés de transport de troupes étaient souvent détruits avant que les fantassins qui se trouvaient à bord n'aient pu faire usage de leurs armes à travers les ouvertures « prévues à cet effet ». Là encore, le terrain et le type d'engagement déterminent largement le sort des fantassins, mais le bilan n'est pas « globalement positif ». La marche à pied, ça use les souliers, mais ça permet aussi parfois de ne pas se faire griller sans avoir le temps d'étrenner son fusil d'assaut.

Le chef de char : toujours plus fort...

Tel est en effet le maître mot de l'évolution des blindés. Les chars roulent plus vite, ont une meilleure protection, un armement plus puissant... Le problème est que l'évolution a été la même chez ceux d'en face, quels qu'ils soient, et qu'il faut en outre compter avec d'autres adversaires : si les avions constituent pour les chars une menace déjà ancienne (voir les ravages des *Typhoons*, *Stukas*, *Sturmoviks et Thunderbolts*), ils n'attaquent maintenant plus seulement au canon ou à la roquette, mais aussi au missile tiré de très loin. La mitrailleuse de 12,7 mm pompeusement dénommée antiaérienne n'a maintenant plus guère d'effet que contre un hélico aventureux ou perdu, et servira le plus souvent contre l'infanterie. Cependant, il faut reconnaître que, de plus en plus souvent, les chars de bataille sont accompagnés de blindés chenillés antiaériens, qu'ils soient seulement équipés de canons (ZSU-23-4 *Shilka*, si meurtriers lors de la guerre du Kippour, *Gepard*, sans parler du M-247 *Sergeant York* mort-né) ou de missiles (SA-9 et blindés porteurs de *Stinger* ou de *Mistral*). Les *Roland*, *Patriot* et la plupart des SAM soviétiques assurent certes parfois la protection des colonnes, mais ce n'est souvent pas leur objectif premier, et ils ne les accompagnent que rarement. Les hélicoptères dotés de missiles antichar, utilisés de manière réellement opérationnelle pour la première fois au Vietnam en 1973, représentent la vraie nouvelle menace, et entendent bien faire parler encore plus d'eux que par le passé. Qu'ils soient entièrement conçus pour cet usage, comme l'AH-64 *Apache* (digne fils de l'AH-56 *Cheyenne* avorté, mais pour qui j'ai une affection particulière), l'A-129 *Mangusta* ou les futurs *Tigre* franco-allemands, LHX américain ou le Mi-28 *Havoc* soviétique, mixtes comme le Mi-24, ou dérivés comme la *Gazelle* ou le BO-105 ; ils représentent probablement la menace antichar directe la plus importante. Les blindés viennent en second, et l'infanterie loin derrière, même lorsqu'elle est équipée de missiles, comme on le verra plus loin.

L'escalade entre épée et cuirasse a suivi son cours : aux charges creuses ont répondu des blindages plus épais, puis composites, qu'on a tenté de contrer par des charges creuses en tandem ; les chars les plus anciens ont été équipés de manière à pouvoir recevoir des blindages réactifs... Je simplifie, naturellement : le blindage seul mériterait un livre entier... Toujours est-il qu'à l'heure actuelle c'est probablement la menace indirecte qui est la plus efficace, ou tout au moins la moins incertaine. Si l'on ne peut percer à coup sûr le blindage, autant chercher à immobiliser le char et disposer de plus de temps pour l'achever : c'est le rôle des mines, auxquelles le char est toujours aussi vulnérable. L'autre voie de contournement du blindage est l'attaque par le haut, déjà incorporée au missile

suédois *BILL* et qu'utilise l'obus d'artillerie *Copperhead*. Il est à noter que J. Dunnigan, dans *How to make war*, estime que la dispersion de mines est le meilleur usage qu'on puisse faire des aéronefs dans le domaine antichar.

L'artillerie : tirer sur la colline d'en face, ou sur celle qui est 20 km plus loin ?

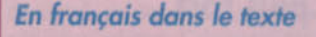
L'évolution des canons eux-mêmes se limite en effet à cela : une portée accrue de manière très sensible, et plus encore si l'on tient compte de la propulsion assistée. En effet, au prix d'une perte en charge militaire, il est possible d'associer aux obus une petite fusée qui peut encore augmenter la portée de 30 à 50%.
Mais cela n'est finalement que peu de choses à côté des progrès en matière de contrôle de tir. Ils sont tels qu'il est maintenant envisageable non seulement de tirer entre une et cinq minutes après l'arrivée sur l'emplacement de tir, mais aussi que les pièces, très dispersées sur le terrain, se pointent d'elles-mêmes ou presque, en fonction des données émises par le centre de contrôle et reçues par leur calculateur.
En contrepartie, les progrès dans le domaine des radars de contrebatterie sont tels qu'il faut se déplacer très rapidement après le tir, et la généralisation des canons automoteurs (automouvants selon la terminologie officielle française, *self-propelled* en anglais) prend alors toute son importance.
Tout cela est bel et bon, mais ne permet pas pour autant de se passer d'observateurs avancés. Ce rôle revient de plus en plus souvent à des blindés spécialisés placés sur la ligne de front, avec les dangers que cela implique (ces blindés sont en effet le plus souvent des versions spécialisées de transports de troupes, et donc finalement peu protégés). A défaut, ou après la destruction de ceux-ci, ce rôle revient au chef de l'unité de chars, qui a déjà fort à faire par ailleurs, ou à un artilleur détaché chez les fantassins, comme dans Squad Leader. Notons cependant que l'observation aérienne, qui fut à l'origine de l'introduction de l'aviation sur le champ de bataille tend à reprendre ses droits, soit par le biais de drones[2], soit par l'observation lointaine par des avions pilotés.

Le tableau général du combat tactique moderne

La grande constante du combat est qu'on ne peut tirer que sur ce qu'on voit. En la matière, la situation a relativement moins évolué à l'échelon du combat tactique qu'aux échelons opérationnel ou stratégique. En effet, même si les état-majors de division disposent de moyens variés pour connaître ce qui se passe dans la profondeur du dispositif ennemi (grâce aux avions ou drones de reconnaissance, aux satellites, aux radars de contrebatterie, au renseignement électronique[3]) et pour communiquer cette situation aux unités de base par l'intermédiaire de tous les appareils et réseaux de C3I (Command, Control, Communication & Intelligence[4]), les unités du front sont encore la plupart du temps, obligées d'attendre que l'ennemi entre dans leur champ de vision pour l'acquérir et l'attaquer.
C'est bien connu, le wargame tactique est un jeu à ligne de visée...
Cependant, une fois réglée la question de la proximité et des accidents du relief, les nouveaux équipements joueront pleinement leur rôle.


F-16 équipé d'un désignateur laser ATLIS. Photo THOMPSON.

Les dispositifs optiques et optroniques d'intensification de lumière ou d'imagerie thermique représentent un avantage décisif : ces derniers permettent de voir non seulement la nuit, mais également à travers le brouillard ou la fumée si chère aux grognards de Squad Leader. Certes, leur portée est limitée. Leur efficacité est maximale lorsqu'un élément climatique (averse, par exemple) a suffisamment refroidi la scène pour que les acteurs s'en détachent davantage, et ils ont tendance à avantager le défenseur en position statique (il s'active moins et donc dégage moins de chaleur), mais ils apportent un accroissement énorme de la permanence dans le combat. La nuit la plus noire, le brouillard le plus épais et le camouflage le plus étudié finissent par rendre les armes face à l'imagerie thermique, bien plus rapidement que face à l'œil humain. Le camouflage aussi : les branches mortes n'ont plus d'activité de photosynthèse et se détachent donc du feuillage vivant, quant aux filets et autres bâches, ils ne sont ici quasiment d'aucune utilité.
Cette permanence a cependant divers effets. On l'a vu, la nuit est le plus souvent, en matière de combat terrestre, tout à l'avantage de la défense, sauf cas de surprise où l'attaquant profite de la somnolence et donc du temps de réaction accru de la part du défenseur.
En matière d'attaque aérienne, la possibilité d'attaquer de nuit représente un atout essentiel : en effet, statistiquement, le nombre d'heures de nuit par tranche de vingt-quatre heures est bien plus important que le nombre d'heures de mauvais temps de jour. Disposer d'appareils capables d'attaquer de nuit est donc, contrairement à ce que l'on croit généralement, plus important que d'avoir des appareils tous temps (*all weather*). En outre, dans le cas d'offensives très mobiles (et pas de guerre de «position établie» comme cela a été le cas au Vietnam en matière d'attaque au sol/défense aérienne), les défenses antiaériennes «en caisson»[5] sont susceptibles, compte tenu de la tension à laquelle leurs servants sont soumis de jour, ou du fait de manque de moyens matériels (rappelons que les premiers *Roland* sont à guidage optique) d'être moins efficaces de nuit.
La situation est moins claire en ce qui concerne les hélicoptères, et il faut ici distinguer selon les types de matériels. Les hélicoptères d'attaque antichar sont essentiellement des engins de ligne de front, c'est-à-dire qu'ils ne sont pas destinés à pénétrer en profondeur l'espace aérien ennemi. Le problème principal vient du fait que, de nuit, les défenses antiaériennes à courte portée (typiquement «à l'air libre») — comme le reste des forces armées ennemies — sont le plus souvent à l'arrêt et à l'extérieur des véhicules ; elles ne sont donc plus assourdies par le vacarme des véhicules et peuvent donc plus facilement s'occuper des hélicoptères d'attaque. Les hélicoptères de transport, de leur côté, auront, lorsqu'ils traversent les lignes, pour mission d'acheminer des troupes sur les arrières de l'ennemi ; ils éviteront donc les emplacements des forces adverses connus. Les hélicoptères de combat air-air ont pour mission d'intercepter les hélicos adverses qui pénètrent leur espace aérien, on les trouvera ainsi dans des endroits où existent des trous dans la couverture antiaérienne basée au sol. Ils doubleront parfois cette couverture afin d'obtenir une protection maximale, mais cette utilisation n'est pas sans risques, les *Stinger brothers* ne distinguant pas l'ami de l'ennemi : la chaleur d'une turbine est toujours la chaleur d'une turbine...
Les intempéries, de leur côté, sont bien sûr à prévoir. Elles n'empêchent pas le combat, comme on l'a vu lors des deux conflits mondiaux, et des guerres de Corée et du Vietnam. Elles ralentissent cependant beaucoup les opérations, mais leur effet n'est pas beaucoup plus important à l'échelon tactique qu'aux échelons supérieurs.
Toujours dans le domaine de la vision, si l'on ne peut, en combat tactique, tirer que sur ce que l'on voit (sauf dans le cas de l'artillerie, bien qu'il faille disposer d'observateurs avancés et qu'il n'y ait en fait qu'un découplage entre œil et arme), on ne verra cependant quasiment plus l'ennemi en tant qu'homme, ou alors par surprise ou sous forme de


En français dans le texte

Tous les jeux dont nous parlerons dans notre dossier «Guerre moderne» sont -hélas- en anglais. Toutefois, si certains d'entre vous, peu familiers avec cette langue, désirent néanmoins se frotter à des simulations de guerre contemporaine, nous leur signalons qu'un jeu sur ce thème a été publié en encart dans le numéro 40 de CB : FAR 90. A notre connaissance, c'est le seul en français.
Vous pouvez le commander en envoyant un chèque de 30 F à Casus Belli, 5 rue de la Baume, 75008 Paris.

cadavre. Cela dépend cependant du terrain, comme on le verra plus loin. Pire encore peut-être, on ne verra parfois même plus son agresseur : de même que 80% des avions abattus en combat aérien n'ont pas vu leur adversaire, il est probable que le fantassin ou le tankiste ne saura même pas ce qui l'attaque, ou au tout dernier moment. Les raisons en sont nombreuses : l'artillerie (canons ou roquettes) tire plus loin, l'usage des gaz est possible voire probable, les avions utiliseront de plus en plus souvent des armements stand-off (en français : tirés à distance de sécurité) comme les bombes ou missiles guidés par laser, missiles à vol préprogrammé (*Apache* ou *MSOW*, si ce dernier doit vivre...) de croisière ou balistique tactique, mines de plus en plus sophistiquées et de moins en moins détectables, missiles antichar tirés d'hélicoptères ou du sol et de type *fire and forget* (tire et oublie). Le temps du *Stuka* et de sa sirène est vraiment bien loin...

Le seul moyen de contrer ce type d'attaque sera, pour l'unité de base, voire l'homme, d'être équipé d'appareils recevant les données sur les positions ennemies connues qui seront émises par les Q.G. et autres centres de contrôle. Mais cela nous fait aussitôt rebondir sur une autre difficulté : la guerre électronique.

Corollaire de cette situation, tout ce qui sera vu (par l'œil humain, qu'il soit assisté ou non) a de grandes chances d'être détruit, parfois même avant d'avoir rempli son œuvre. Par exemple, le missile antichar est caractérisé par une flamme de départ ; compte tenu de son temps de trajet, il est possible que le poste de tir soit détruit avant que le missile n'ait atteint sa cible. Il existe un moyen de contrer cela : donner au missile une vitesse plus grande, pour réduire le temps de vol.

Le terrain joue également un rôle en matière de vision : en fonction des obstacles (relief strictement géologique, végétation, constructions), vous disposerez de plus ou moins de temps pour vous battre avant que l'ennemi ne soit sur vous. De même que, dans la campagne, face à une unité mécanisée, vous n'aurez pas forcément l'occasion de voir les fantassins ; le combat en corps à corps sera plus fréquent en ville. Et c'est probablement en milieu urbanisé que les combats seront les plus meurtriers — comme auparavant — parce que les possibilités d'embuscade, de protection du défenseur et d'encerclement d'un attaquant grâce à l'amoindrissement de sa mobilité seront les plus importantes.

Appel au peuple...

Un article de la revue Military Technology titrait récemment : « Blinding lasers : The nastiest weapon ? » (les lasers d'aveuglement : la plus vicieuse des armes ?). Comment estimez-vous que l'on pourrait simuler de telles armes en combat tactique, sachant que ces engins peuvent a priori être portés par un homme, installés sur un véhicule ou un hélicoptère ? Nous avons notre petite idée mais les vôtres nous intéressent. Inutile de tenter une quelconque adaptation à un jeu particulier, transmettez-nous simplement l'idée générale... Attention ! Il ne s'agit pas d'un concours et vous n'aurez rien d'autre à gagner que notre reconnaissance.

Ecrivez à Casus Belli -rubrique wargame- 5 rue de la Baume, 75008 Paris.

Quant à savoir où les combats entre unités de base se dérouleront le plus souvent, bien malin qui peut le dire. Cela peut énormément varier en fonction de l'état d'avancement et de la tournure de la campagne, de l'importance accordée à tel camp, à tel point, des verrous que l'on souhaite poser, de la mobilité et de la profondeur de terrain dont un camp dispose... Une tendance semble cependant s'affirmer : en terrain ouvert, le combat de rencontre inopinée semble prendre l'avantage sur l'assaut mutuel de type Koursk. Mais rien n'est certain.

Un élément primordial est par contre assuré : la fluidité du champ de bataille sera plus importante que jamais. La conséquence immédiate pour le wargame tactique moderne, est que des scénarios qui semblaient impensables à Squad Leader deviennent parfaitement plausibles, même s'ils ne représenteront pas la majorité des cas. On peut ainsi imaginer un *hot landing* de forces aéromobiles à proximité de positions d'artillerie afin de les détruire, ou l'attaque d'un Q.G. pourtant très à l'arrière, par des Spetsnaz... Pour le wargameur, il faut adopter le schéma de pensée selon lequel ce qui était systématiquement hors carte ne l'est plus nécessairement... Par ailleurs, il est certain que les tentatives de diversion et de duperie iront bon train. Les États-Unis envisagent ainsi la mise sur pied de toutes petites unités ayant pour rôle de faire autant de « bruit » qu'un bataillon...

S'il ne faut en retenir qu'un...

Mais l'élément le plus important du combat tactique moderne est l'incertitude. Celle-ci grandit avec le temps qui s'accumule depuis le dernier conflit que je fixe à 1982 : Bekaa/Malouines/Irak-Iran.

Les évolutions technologiques s'accélèrent dans tous les pays, et les incertitudes quant à la capacité d'attaque et de protection (dialectique de l'épée et de la cuirasse) des différents matériels augmentent. C'est valable dans le cas du blindage, de sa pénétration, de l'hélicoptère air-air, de l'avion d'attaque au sol, de la guerre électronique, des autodirecteurs...

Les incertitudes pèsent également sur le matériel lui-même, avec pour seul adversaire son environnement : temps entre pannes, fiabilité des équipements électroniques, voire simplement mécaniques. Par exemple, les calibres d'armes individuelles : si le canon d'un AK-47 ou d'une M-60 (7,62 mm) trempé dans l'eau se vide sans problème, il n'en est pas de même pour le 5,56 mm du M-16 ou du FAMAS (effet de l'ampoule ouverte d'un seul côté) ; qu'en sera-t-il pour les calibres plus petits envisagés ou déjà en service ? Se pose également la question de la durée de vie des engins en stockage.

Enfin, comment les hommes se comporteront-ils ? Plusieurs facteurs vont jouer. D'abord, l'influence du mode de vie actuel dans le cas des armées de conscrits. Ensuite, la question des pertes psychologiques, ce qui pose le problème de la simulation du moral dans les wargames : peut-être la notion de *break point* (décrochage de toutes les forces d'un des protagonistes) convient-elle maintenant mieux que le classique *morale check/rally* pratiqué unité par unité ? Enfin, plus classiquement, mais accentué par les conditions de combat nouvelles, on trouve le problème de la résistance physique, par exemple aux trajets en blindés de transport de troupes...

Claude Esmein

1) Chercheur américain contemporain dont les deux principaux ouvrages sont de véritables chefs-d'œuvre et devraient être lus et relus par tous les wargameurs : « La grande stratégie de l'Empire romain » (éditions Economica), et « Le paradoxe de la stratégie » (éditions Odile Jacob).

2) Petits avions de reconnaissance télécommandés.

3) ELINT : Electronic Intelligence, et COMINT : Communication Intelligence.

4) C'est-à-dire respectivement : émission des ordres, transmission des comptes rendus de situation et vérification de l'application des ordres, communications et, enfin, renseignement.

5) Par opposition aux défenses antiaériennes « à l'air libre » telles que les postes Stinger, SA-14 ou Mistral servis par des fantassins.

Missile anti-char Hellfire (du type "tire et oublie").
Photo MARTIN MARIETTA

Le combat opérationnel moderne

Avant d'aborder le combat tactique proprement dit dans nos prochains numéros, il nous a paru judicieux de présenter les jeux à l'échelon dit « opérationnel ». Bizarre concept que celui-là ! Certains vont même jusqu'à qualifier de « bâtard », voire d'en réfuter le bien-fondé, cet échelon se situant grosso modo à mi-chemin entre le stratégique et le tactique. Et pourtant cette notion, inventée par les Soviétiques voici quelques décennies et adoptée depuis par presque tout le monde, se révèle extrêmement utile pour notre petit monde du wargame.

Portrait d'un chef

Si le chef de section doit gérer des hommes et des matériels, le colonel ou le général doit gérer les sections ou les compagnies en question. C'est donc une tâche plus abstraite, mais dont les choix sont plus importants, notamment parce que les unités subordonnées sont de types différents (infanterie, blindés, artillerie, liaisons avec échelons supérieurs...). Le chef, à l'échelon opérationnel, se trouve entre le marteau et l'enclume à tous les points de vue : il doit accomplir ce qui lui est ordonné tout en tenant compte des difficultés rencontrées sur le terrain et qu'il ne visualise pas entièrement ni directement lui-même...

Ce portrait, s'il est valable à toutes les époques, prend énormément de relief à l'heure actuelle du fait de l'éloignement de la ligne de front, du volume énorme de messages à traiter et dont la fiabilité est parfois douteuse, surtout si les instances civiles s'en mêlent (on n'a en effet pas mis en place de séances de projection de diapositives de renseignement à l'usage des maires de village, et pour eux un char apparaît toujours comme vert, sur chenilles, gros et menaçant, donc forcément ennemi...) des arrangements à prendre avec d'autres armes (le plus souvent l'aviation, mais aussi parfois la marine, comme dans le cas du Marine Corps) voire, et c'est souvent le point le plus délicat, avec d'autres nationalités. Il lui faut prévoir l'approvisionnement de ses unités dans les délais les plus adaptés (dont le timing est toujours plus rigoureux, damnée logistique !), gérer les réserves, les soins, et des choses aussi banales que la reproduction et la transmission des cartes qui consomment parfois énormément de temps.

Gérer la bataille

Pour le wargameur, l'échelon opérationnel est l'occasion de manipuler un grand nombre de notions qu'il ne fait que subir à l'échelon tactique. Ainsi, le tir d'artillerie n'est plus seulement requis, il est planifié, placé aux endroits voulus pour prendre effet au moment adéquate, si tout se passe bien. Mais cet exemple n'est pas le plus parlant, car l'artillerie fait parfois partie des unités sur carte dans les wargames tactiques — ne serait-ce que les mortiers dans Squad Leader, par exemple.

L'illustration la plus marquante est certainement celle de la guerre électronique. Là où le wargame tactique prévoira seulement des difficultés de communication pour l'ensemble du scénario ou susceptibles d'intervenir en cours de partie, le joueur pourra, dans un wargame opérationnel, choisir qui et quand brouiller.

Par ailleurs, c'est dans le cadre des wargames opérationnels que sont simulés les aspects les plus importants des changements récents dans la manière de combattre. En effet, les wargames opérationnels sont le plus souvent des jeux sans ligne de visée, c'est-à-dire que les unités n'ont pas besoin de se voir pour s'attaquer. Si les accidents de terrain majeurs (montagnes pour l'essentiel) peuvent encore empêcher des unités de mêlée (infanterie ou blindés) de se combattre, ils ne compromettent évidemment pas les tirs d'artillerie ou les attaques aériennes (notamment à partir d'avions équipés de missiles à guidage laser). Mais surtout, toutes les variations de relief mineures sont « aplanies », et la végétation ou les zones urbaines n'auront d'effet, le cas échéant, que sur les zones de contrôle exercées par les unités.



Poste de transmission en campagne. Photo SIRPA TERRE.

Une vue d'ensemble

Cette disparition de la contrainte de la ligne de visée à l'échelon opérationnel donne toute son ampleur aux moyens nouveaux de renseignements (drones, radars de contrebatterie, satellites...) et permet une simulation plus juste de la bataille qu'elle ne peut l'être dans le cas de jeux opérationnels reproduisant des situations de la Seconde Guerre mondiale. En effet, la plupart de ces jeux laissaient voir la position et la nature des unités de l'adversaire, ce qui correspondait à une qualité de renseignement très largement surestimée... Les jeux récents traitant de la guerre moderne correspondent plus à la réalité, car le renseignement, du fait de tous les moyens nouveaux dont disposent les chefs de guerre, est plus précis. En outre, ces wargames introduisent souvent une incertitude (face « neutre » des pions, par exemple) qui simule celle dont est victime le commandant quant à la nature et à la position exacte des unités adverses. C'est un pas supplémentaire vers le réalisme, car le renseignement, s'il s'est amélioré, n'est jamais parfait. Les jeux récents proposent parfois également aux joueurs des pions leurres qui correspondent aux unités « bruitistes », véritables appeaux de diversion, et représentent une notion bien différente des points d'interrogation de Squad Leader.

Cette évolution dans la conception des jeux est récente. NATO — the next war in Europe, un des premiers jeux de Victory Games, et qui a maintenant près d'une dizaine d'années, n'incorporait pas de telles subtilités. Y jouer était facile, mais le connaisseur restait un peu sur sa faim, sauf en se lançant dans des parties en aveugle (simple ou double) avec les inconvénients que cela représente en temps, argent et nombre de personnes à réunir. FAR 90, jeu paru dans le numéro 40 de Casus Belli, se situe à la charnière de l'évolution, et constitue une bonne introduction au wargame moderne : il est relativement facile, d'un bon réalisme et, ce qui représente un avantage pour beaucoup — notamment les plus jeunes — en français.

Wargame moderne tactique et opérationnel sont complémentaires, c'est évident. Le second, par sa vue d'ensemble, son réalisme et sa mise en jeu (au sens propre du terme) des évolutions les plus récentes dans la manière de faire la guerre me paraît, quelles que soient les préférences d'échelle que peut avoir le joueur dans le cas d'autres époques, digne d'être pratiqué avant de passer à l'échelon tactique. Les différences avec les conflits antérieurs y seront plus fortement ressenties, et permettront de simuler plus correctement les combats tactiques par la suite. Le C3I (Commandement, Contrôle, Communication, Intelligence) est une notion complexe, sa mauvaise appréhension reviendrait à jouer les combats modernes comme du « Seconde Guerre mondiale avec des canons plus gros »... Ce serait ouvrir toute grande la porte aux gros Bills qui sévissent ailleurs !

Claude Esmein



Pour étonner le monde, il faut s'étonner de lui. Les savants et Science & Vie Junior ne font rien d'autre. Mais à une époque où les satellites se marchent sur les antennes pour déverser l'information, où chaque mois voit sa moisson de découvertes, il faut un flair de chercheur d'or pour trier les pépites. Sans parler de la traduction nécessaire des jargons de la Babel scientifique. Et c'est le rôle de Science & Vie Junior. Dire très simplement des choses compliquées. C'est le style de Science & Vie Junior. Les dire avec des photos spectaculaires, les expliquer avec rigueur mais sans se prendre au sérieux, c'est l'esprit de Science & Vie Junior. Quand on est junior, c'est toujours le moment de découvrir, mais ce n'est jamais celui de s'ennuyer.

Airland Battle

le jeu de l'élite

Voilà un jeu dont l'aspect matériel est peu engageant et le système un brin complexe, mais qui saura séduire les vieux grognards, les purs et durs, ceux qui en ont vu d'autres.

Ce jeu d'Omega Games, sorti aux États-Unis en 1988, a pour sous-titre «Corps Operational Command in Europe». Le cadre est clairement défini : ce jeu est opérationnel et pas tactique, les règles précisant elles-mêmes que ce choix est délibéré.

Fiche technique

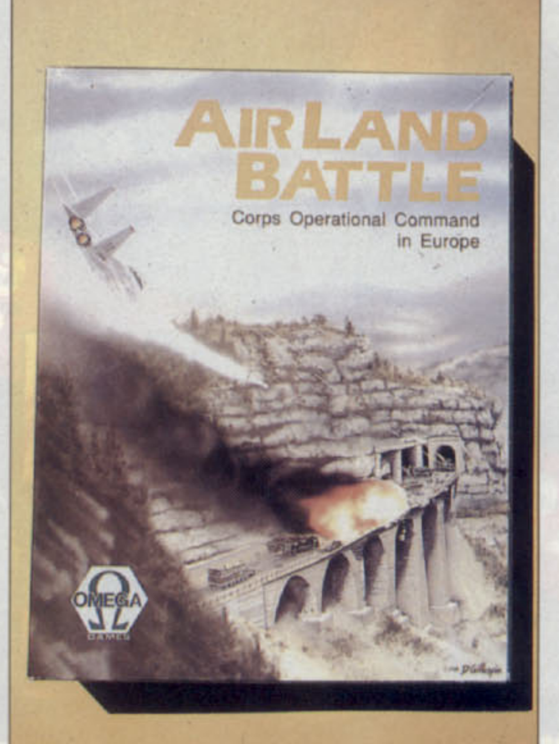
Les pions sont au nombre de 600, imprimés recto verso. La carte est annoncée comme faisant 79 x 51 cm, mais le terrain lui-même, en forme en L, fait au maximum 46 cm de côté. La surface de placement des pions est donc assez réduite. En outre, la carte n'est pas très belle et surtout d'utilisation assez fatigante. Le reste de sa surface est occupé par des rappels de règles, des pistes de suivi de situation et des tables. Deux paquets de feuilles détaillent les caractéristiques des unités de chaque camp. Les règles font 16 pages, suivies de 4 scénarios. On trouve également un scénario perdu sur la feuille de conseils au joueur, qui comporte aussi un bout de notes du concepteur. Quant aux tables, elles sont éparpillées sur une douzaine de pages. A l'ouverture, tout cela sent assez le bâclé si l'on est d'humeur chagrine, les petits moyens si l'on est indulgent.

La manœuvre du corps d'armée

Le cadre du jeu couvre les opérations à l'échelon corps d'armée américain/armée soviétique au cours de la décennie 1985-1995. La carte représente 110 x 140 km de territoire allemand, c'est-à-dire la zone susceptible de voir s'affronter un corps américain et une ou deux armées soviétiques. L'échelle de l'hex. elle-même est de 5 km. Les unités de combat sont chez les Américains, des brigades et, chez les Soviétiques, des régiments auxquels viennent s'ajouter les unités de soutien divisionnaires ou de corps d'armée. On trouve également des forces aériennes de soutien aérien rapproché et d'interdiction, chaque pion représentant de 12 à 30 sorties (une sortie signifie l'accomplissement d'une mission par un appareil).

Un jeu riche et complexe

La mauvaise impression que l'on a pu ressentir au départ s'estompe vite à la lecture des règles. La séquence de jeu n'est pas sans rappeler celle des *Fleet* ou des *Strike*. Tout commence par une phase logistique quotidienne au cours de laquelle on vérifie l'état de ravitaillement des unités et on alloue des points de ravitaillement organique ou des marqueurs de munitions et de missiles pour les unités d'artillerie, d'hélicos d'attaque et de Q.G. Les choses sérieuses commencent avec les tours des joueurs (3 chacun : matin, après-midi et nuit, avec certaines limitations), les Soviétiques commençant toujours en premier. Je n'en décrirai qu'un, en insistant sur les (rares) points de divergence. Tout d'abord, les renforts éventuels arrivent. Les unités se déplacent, l'adversaire pouvant faire un tir d'opportunité. Prend ensuite place une phase de détection mutuelle : le joueur actif tente de détecter les unités ennemies, son adversaire fait ensuite de même. Les unités détectées sont alors dévoilées en retournant leurs pions (le verso n'indique en effet que le Q.G. de rattachement).



Suit la phase de guerre électronique mutuelle, le joueur actif commençant : chaque Q.G. peut tenter de brouiller un hex. Lors de la phase de combat aérien, chaque joueur lance, dans l'ordre habituel, des missions de soutien rapproché et d'interdiction. Les unités aériennes sont placées sur l'hex. visé et le tir antiaérien est résolu en deux étapes : d'abord la défense de zone représentée par les missiles lancés par les Q.G., puis la défense locale (capacité antiaérienne de chaque unité présente dans l'hex.) ; les appareils survivants combinent leurs potentiels contre les unités de l'hex. L'artillerie entre alors en jeu, le joueur actif commençant par attaquer les unités détectées, le joueur passif tirant ensuite en utilisant en outre la possibilité d'effectuer du tir de contrebatterie, les pièces du joueur actif s'étant dévoilées par leur tir. Les hélicos d'attaque se différencient des avions dans la mesure où ils doivent tracer une ligne d'hex. jusqu'à leur cible. Cela leur permet de détecter des unités en chemin, mais les expose également aux tirs antiaériens ; le retour suit le même principe. Seul le joueur actif peut user de l'aéromobilité. Intervient enfin, juste avant l'enregistrement des situations, la phase de combat rapproché si un hex. contient des unités des deux camps dont au moins une est en formation de mouvement.

Des règles de doctrine très intéressantes

Comme on le voit, cette séquence est très détaillée. Elle est aussi très équilibrée dans la répartition des possibilités entre joueur actif et passif, et très cohérente dans sa chronologie : mouvement, tentative de détection des unités non détectées pendant le mouvement, brouillage, puis diverses formes de combat...

Mais la plus grande originalité de ce jeu reste le nombre de formations à la disposition du joueur, 8 en tout : 2 pour les déplacements, 2 pour l'attaque, 3 pour la défense et 1 pour le combat d'arrière-garde. Certaines d'entre elles ne sont d'ailleurs pas accessibles à partir d'une autre, il faut passer par une formation intermédiaire.

Cette abondance de possibilités de formations, auxquelles s'ajoutent des règles de ravitaillement qui, parce qu'elles reproduisent assez finement le caractère équilibriste de la logistique, sont assez lourdes sans être cependant d'une grande complexité, font d'Airland Battle un jeu délicat à manier pour le débutant. Mais il le sera aussi pour le wargameur expérimenté mais pressé. Il demande du temps, tant pour l'appréhension des règles (en raison d'une maquette brouillonne) que pour certaines d'entre elles, du fait de la décomposition importante des actions. Le seul aspect réellement abstrait du jeu est la représentation des missions aériennes.

Mais c'est quand même un plat de choix : un homard ne se prépare ni ne se mange comme des bâtonnets de colin surgelés... mais quelle différence pour le gourmet !

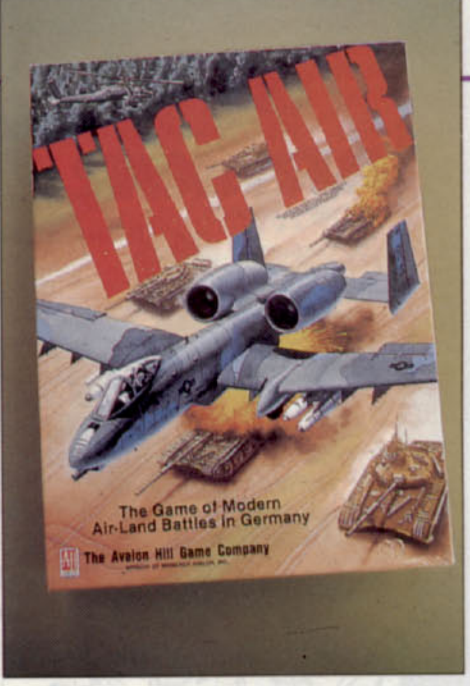
Claude Esmein

FICHE-JEU

Tac Air

Un jeu plus « aéro » que terrestre

Tac Air est l'un des rares wargames terrestres où l'intervention de l'aviation n'est pas simulée de façon trop abstraite. On y trouve en fait deux jeux en un. Les amateurs de Flight Leader ou d'Air Strike apprécieront.



Mi-chair, mi-poisson…

… comme le veut l'expression populaire russe. En effet, ce jeu d'Avalon Hill ne rentre pas complètement dans la catégorie des jeux opérationnels. Si l'échelle du jeu est bien celle du corps d'armée et celle des pions le bataillon, Tac Air relève du wargame tactique par bien des aspects, dont le plus important est qu'il s'agit d'un jeu à ligne de visée *(line of sight)*.

Fiche technique

La boîte contient 520 pions et marqueurs, deux livrets de règles, une superbe carte (dans le style de celle de Flight Leader) représentant la zone d'engagement éventuel du VIIe Corps d'Armée américain (air connu !), deux aides de jeu comportant les tables, et deux cartons de joueur comprenant notamment les cases présentant l'état de préparation des unités aériennes et, enfin, une carte d'ordre de bataille pour le Pacte de Varsovie et une pour l'O.T.A.N. Signalons tout de suite que 42 pions supplémentaires sont proposés dans le vol. 25, n° 2 du *General*, consacré en grande partie à Tac Air. L'échelle du jeu est de trois heures par tour et d'un mille nautique par hex.

Le livret de règles de base de quatre pages comprend un scénario d'initiation. Le *Battle Manual* comprend de son côté cinq pages de règles avancées et huit de règles optionnelles, de loin les plus intéressantes et qui n'ont, à mon avis, d'optionnel que le nom… On y trouve également cinq scénarios d'introduction, quatre intermédiaires et trois avancés.

Une séquence de jeu assez simple, mais originale

Tout d'abord, détermination aléatoire de l'initiative, puis appréciation des effets de la météo (règle optionnelle). Suit la phase de préparation, avec retrait des marqueurs de Désorganisation *(disrupted)*, de tir accompli/manque de munitions, affectation des missions aériennes et vérification de l'état des unités terrestres et des hélicos. Vient la phase de manœuvre : déplacement des unités terrestres et des hélicos du joueur en phase et résolution des combats, puis phase de l'autre joueur. La phase aérienne voit entrer sur la carte les avions durant dix segments. Au cours de chaque segment, les avions doivent dépenser la totalité de leurs points de mouvement, sauf s'ils choisissent de sortir plus tôt de la carte. Vient la phase de guerre électronique, puis celle d'enregistrement des aspects administratifs du jeu.

Des règles d'empilement gênantes mais réalistes

Toutes les unités ne disposent pas de zones de contrôle : seules les unités terrestres/hélicos marquées d'un point en possèdent ; en contrepartie, les ZdC s'étendent sur tous les types de terrains. L'empilement est limité à une unité par hex. (2 unités avions, mais pas de piles avions lents + avions rapides). Cela peut paraître bizarre, mais c'est à mon avis assez fondé : caser plus d'un bataillon dans un hex. d'un nautique de côté serait difficile, et très pénalisant en cas de frappe NBC. Peut-être les concepteurs ont-ils voulu empêcher les joueurs de commettre cette bêtise. Ceci dit, je serais cependant tenté d'autoriser l'empilement d'une unité terrestre « classique »/hélico (infanterie, blindés, etc.) avec une unité de défense aérienne, au personnel et au matériel souvent moins nombreux, encore que… Les pertes se comptent en niveaux de Désorganisation et pas en *steps*. Les combats de défense aérienne (lourde ou légère) ont lieu hex. par hex., en fonction du déplacement des aéronefs. On trouve ainsi quatre types de combat : purement terrestre, air-sol, sol-air et air-air, qui se règlent d'après les indications données par deux tables de résolution des combats.

Les règles avancées introduisent les Q.G., qui se divisent en Q.G. suprêmes et Q.G. subordonnés. Les unités « classiques » se regroupent sous leurs bannières en fonction de codes de formes et de couleurs, et des unités « organiques » sont réparties par les Q.G. en fonction des besoins. La portée de commandement des Q.G. (en hex.) est variable selon la face du pion visible. Le ravitaillement est de quatre types : artillerie, défense aérienne, unités de mêlée et « intégral » (cas des Q.G. et de certaines unités qui disposent de leurs propres réserves). Le Génie, classiquement, apporte son aide au franchissement et à l'organisation de la défense urbaine. En matière d'unités aériennes, on voit apparaître les *Wild Weasels* chargés de l'attaque des radars ennemis. Naturellement, la séquence de jeu se complique un peu, mais s'enrichit surtout dans les modes de combat. Les missions aériennes se diversifient, les cibles devant parfois être indiquées par écrit avant « décollage » et/ou une unité terrestre devant être désignée comme contrôleur aérien avancé (*forward air controller*). De même, des bonus apparaissent comme dans le cas ou un pion avion en suit un autre. La règle est plus complexe pour l'artillerie : le tir indirect est possible et la contrainte de la ligne de visée disparaît, mais il faut tirer contre des unités engagées en mêlée (pour le guidage du tir).

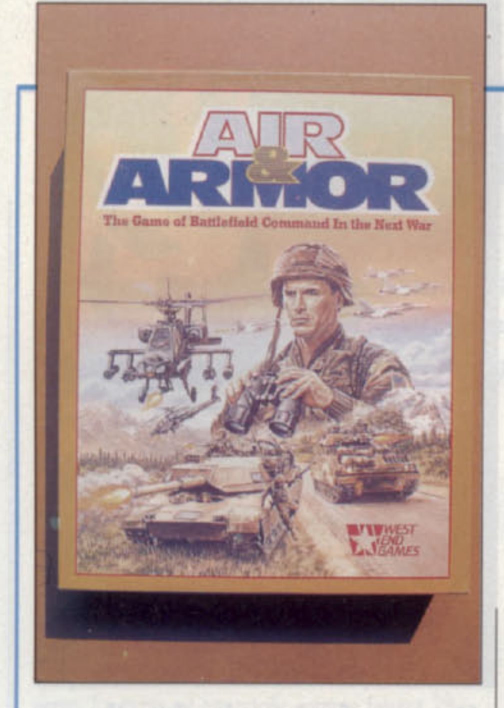
Une profusion de détails

Les règles optionnelles prévoient le remplacement d'unités détruites (2 tours pour les Q.G., 3 pour les unités de ravitaillement, aléatoire pour les avions). La météo introduit des différences en fonction de la période de l'année, et des distinctions jour/nuit/brouillard/nuages/temps clair. La guerre électronique fait appel à des unités terrestres (qui ne brouillent que des unités au sol) et aériennes (qui peuvent brouiller air comme terre). Les frappes NBC n'ont pas d'effets rémanents, et s'étendent à 1 (B-C) ou 2 hex. (nucléaire) sauf cas de ligne de visée bloquée. C'est plus propre que la réalité… Apparaissent également les forces aéroportées/aéromobiles et des missions supplémentaires pour le Génie : minage et démolition d'ouvrages. Il est également possible de modifier la règle d'initiative pour obtenir une plus grande fluidité. Le mouvement stratégique, de son côté, représente, sous une forme embryonnaire, l'idée de formation que l'on retrouve dans Airland Battle et Air & Armor.

Les nouvelles options de combat touchent essentiellement les unités aériennes et antiaériennes, dans la parfaite ligne du titre du jeu : plans de vol et cibles principale et secondaire écrits à l'avance, AH-64 et A-10 travaillant de concert, intégration des Stinger et de l'*Identification Friend Foe* (identification ami/ennemi) pas très fiable. En l'absence de certitude quant à la nationalité des appareils, il faudra parfois donner des timings de tir aux unités antiaériennes. On trouve également les armements *standoff*, le minage par air…

Tac Air est en fait mi-chair mi-poisson à plus d'un titre : à cheval sur les cadres opérationnel et tactique, il est également plus aéro que terrestre. Je le conseille volontiers à ceux qui ont envie de voir les choses d'un peu plus loin que dans Air Strike, ou qui hésitent, connaissant l'opérationnel, à franchir le pas vers le tactique. Il contient cependant certaines incohérences, les forces aériennes russes étant assez anémiques, conception américaine oblige. On peut sans trop de scrupules doubler leurs potentiels, pour voir, avant d'affiner davantage…

Claude Esmein



Air & Armor

Le « moule » du wargame opérationnel

Air & Armor fut l'un des premiers, dans une nouvelle génération de wargames, à s'inscrire dans une tendance qui mettait plus l'accent dans la conception des systèmes, sur le C3I que sur le combat proprement dit. Depuis, tout le monde s'est engagé sur cette voie.

Air and Armor de West End Games est le plus ancien des trois jeux opérationnels passés en revue ici : il date de 1986. Sans être vieillot, il faut cependant reconnaître qu'il ne présente plus à l'heure actuelle de grandes originalités.

Fiche technique

La boîte se compose d'un livret de règles de base de 32 pages (dont seulement 14 de règles, le reste se décomposant en conseils aux joueurs, notes du concepteur, tables et scénarios), un livret de règles avancées de 24 pages dont un tiers seulement de règles, une carte d'environ 54 x 85 cm, 600 pions et marqueurs, un dé à 10 faces et des présentoirs (*displays*) pour l'O.T.A.N. et le Pacte de Varsovie.

La carte représente la portion de l'Allemagne couvrant la voie d'invasion possible où aurait à intervenir le VIIe Corps d'Armée américain (décidément, tout cela manque d'originalité...). On trouve en tout 10 scénarios : 4 pour le jeu de base, 6 pour les règles avancées dont 3 jouables en jeu de base. Les nationalités représentées ici sont plus nombreuses que pour Airland Battle ou Tac Air, puisque figurent les Américains, les Canadiens, les Ouest-Allemands, les Soviétiques, les Est-Allemands...

Souplesse et fluidité apparentes

La séquence de jeu n'est pas très complexe, mais est assez délicate à décrire car il existe des risques de confusion : en effet, la notion de formation décrite dans Airland Battle porte ici le nom de mission, alors que formation désigne ici un ensemble cohérent d'unités (en gros, relevant d'un même Q.G.).

Tout commence par la phase de planning, où le Pacte de Varsovie assigne une mission à chacun de ses régiments ; il possède donc moins de souplesse en cours de tour. On détermine ensuite aléatoirement l'initiative. Les mouvements et combats des deux camps s'alternent au cours de la phase d'accomplissement des missions, ce qui assure une certaine fluidité au jeu. Le joueur disposant de l'initiative active une de ses formations (brigade pour l'O.T.A.N., division pour le Pacte de Varsovie) ou passe ; puis l'autre joueur en fait autant jusqu'à ce que toutes les formations aient été activées ou que les deux joueurs passent. Intervient ensuite la phase de réserve, élément typiquement opérationnel : on détermine à nouveau l'initiative, puis le joueur qui la détient peut activer ses unités encore inutilisées, suivi par son adversaire, mais chacun déplace toutes ses unités à la fois. Il n'y a pas d'alternance comme au cours de la phase des missions. Naturellement, chaque formation ne peut être activée qu'une fois par tour. Le tour, qui représente 2 heures de jour ou 6 heures de nuit se termine par une phase administrative.

Il existe trois types de missions. *March* représente un déplacement aussi rapide que possible, en suivant le réseau routier autant que faire se peut, mais sans attaquer les unités ennemies ni en devenir adjacents. Lors d'une *Hasty Attack*, on attaque les positions ennemies avec une préparation minimale. Enfin, *Assault*, comme son nom l'indique, est une attaque pleinement préparée, moins rapide mais plus efficace, dotée d'un soutien d'artillerie plus important.

On choisit des unités au sein d'une formation pour mettre sur pied un *mission group* (cela rappelle les Kampfgruppe, en plus rodé), on mène à bien la mission, puis d'autres unités de la formation peuvent exécuter une autre mission. Une unité donnée ne peut accomplir qu'une seule mission, et une mission doit être terminée avant d'en entamer une autre. Cela limite en fait la fluidité : puisqu'un joueur ne peut activer une formation qu'une fois par tour, il ne peut faire se succéder des missions relevant de formations différentes sous peine de réduire considérablement le nombre d'actions que pourra mener chaque formation.

Une maladresse de conception

Les unités n'ont pas de potentiel fixe : c'est le joueur qui le détermine. Chaque formation est en fait un creuset et chaque unité un lingot que l'on remplit plus ou moins de pas (*steps*) de potentiel. Il est possible à tout moment de recomposer des unités de même type, sous réserve de disposer des pions correspondants. Le transfert de potentiel est ainsi possible entre deux unités 6-5, mais pas d'une unité 5-4 à une 4-4 ; idem entre blindés et infanterie... L'O.T.A.N. peut parfois déroger à cette règle, mais cela lui coûte un point de commandement.

Ces points de commandement sont à la disposition des Q.G. pour l'affectation des missions. Les taux sont variables selon le camp et la mission. Les Q.G. peuvent être reconstitués s'ils venaient à être éliminés en cours de partie. En outre, chaque camp dispose de 2 pions-leurres. Le mouvement s'effectue classiquement en dépensant des points, et le mouvement minimum est prévu. Le nombre de points de mouvement attribués varie selon les missions (3 pour l'assaut et la réserve, 6 dans les autres cas). L'ennemi peut réagir et se déplacer de 3 points face à une attaque.

L'empilement est limité à 10 pas par hex. Comme le potentiel des unités est variable, chacune d'elles est matérialisée sur la carte par deux pions : sa nature et un marqueur de potentiel. Dès lors que l'on veut mélanger un peu ses forces, la pile tend à croître rapidement vers des proportions catastrophiques, puisque les marqueurs en question sont de type Firepower ou Main Battle Tank, c'est-à-dire que leur orientation a une importance, et qu'une chute de pile est une vraie plaie. Le fait que l'adversaire ne puisse demander à voir la composition d'une pile que si ses unités sont adjacentes limite un peu le problème, mais ne le résout pas totalement. Je ne sais si ce sont les concepteurs ou leurs éditeurs qui nous imposent ce système, mais substituer à ces marqueurs imbéciles des feuilles préformatées à photocopier ne coûterait probablement pas plus cher.

Indispensables règles avancées...

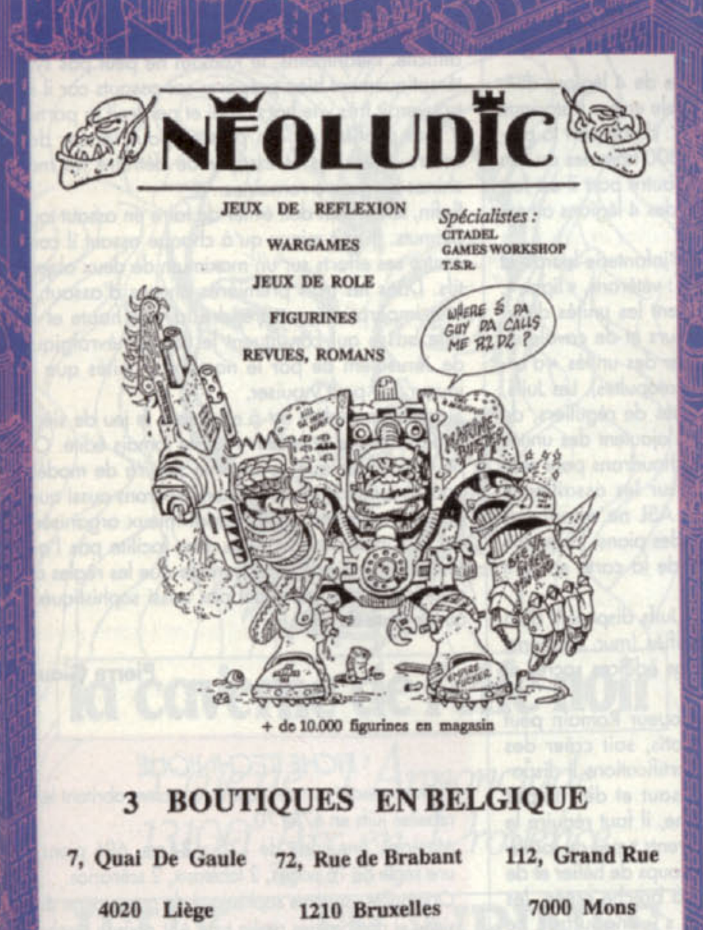
Comme d'habitude, tout le sel du jeu est introduit par les règles avancées. La phase de missions se décompose en une suite de segments, et une phase d'activités du Génie est ajoutée. Apparaissent également la guerre électronique, les hélicoptères, le tir antiaérien, les gaz, le bombardement, les mines...

Moins typiquement tactique que Tac Air, plus opérationnel qu'Airland Battle qui est parfois à la limite du stratégique (par le nombre de formations qu'il propose, il rappelle un peu certains jeux sur ordinateur de SSI, comme Germany ou RDF 1985), Air & Armor semble fait pour le moule du wargame opérationnel. Mais il est plus ancien, matériellement moins jouable (même si sa carte est plus agréable à l'œil que celle d'Airland Battle) et sa séquence de jeu me laisse un peu songeur. Replâtrage pour replâtrage, m'atteler au réajustement des équilibres entre unités adverses dans Tac Air m'enthousiasme plus que de reprendre la mécanique d'Air & Armor. Mais il vaut quand même le détour. Jouez simplement les trois avant de vous décider à l'achat...

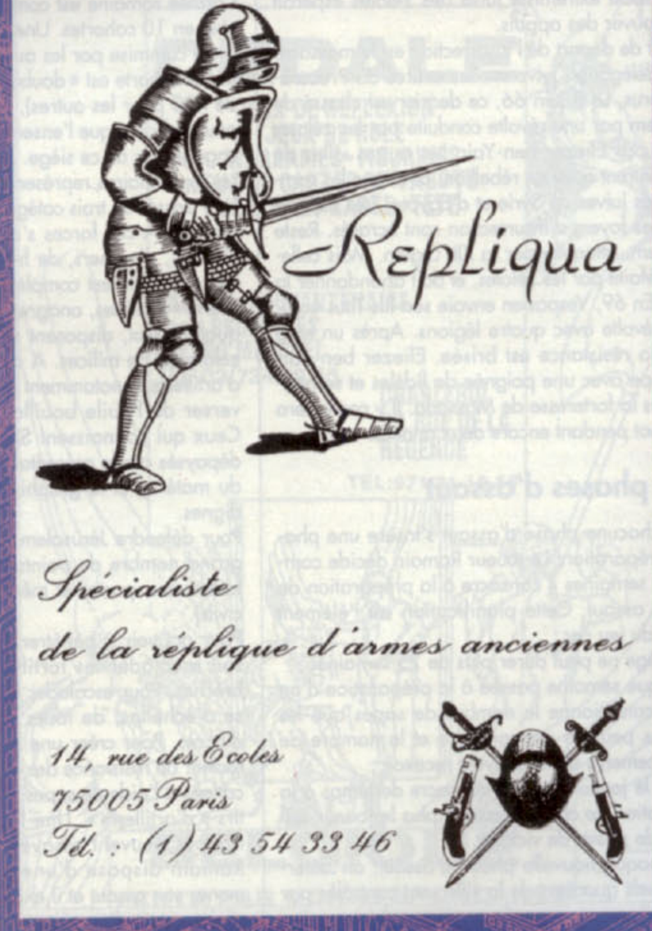
Claude Esmein



Il y a 6 millions d'années,
les PRIMATES
donnent naissance à
l'AUSTRALOPITHEQUE
Il marche debout.
Il y a 2 millions d'années,
l'HOMO ERECTUS parvient
à utiliser
et garder le feu.
Puis vient
l'HOMO SAPIENS,
l'homme qui sait,
qui devient
40 000 ans av. J.C.
l'HOMO SAPIEN SAPIENS.
Aujourd'hui...
l'HOMO ECLECTICUS,
l'homme qui joue...
Final aboutissement...
sa caverne:
L'ECLECTIQUE
GALERIE ST HILAIRE
ouvert le dimanche matin (c'est pratique !)
93, avenue du Bac
94210 LA VARENNE
ST. HILAIRE
Tél: 42 83 52 23
RER - LA VARENNE-
CHENNEVIERES
BELLISSIMO



NEOLUDIC
JEUX DE REFLEXION
WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES
REVUES, ROMANS
Spécialistes :
CITADEL
GAMES WORKSHOP
T.S.R.
WHERE Ś DA GUY DA CALLS ME R2D2 ?
+ de 10.000 figurines en magasin
3 BOUTIQUES EN BELGIQUE
7, Quai De Gaule
4020 Liège
041/43.64.22
72, Rue de Brabant
1210 Bruxelles
02/217.44.74
112, Grand Rue
7000 Mons
065/36.07.08



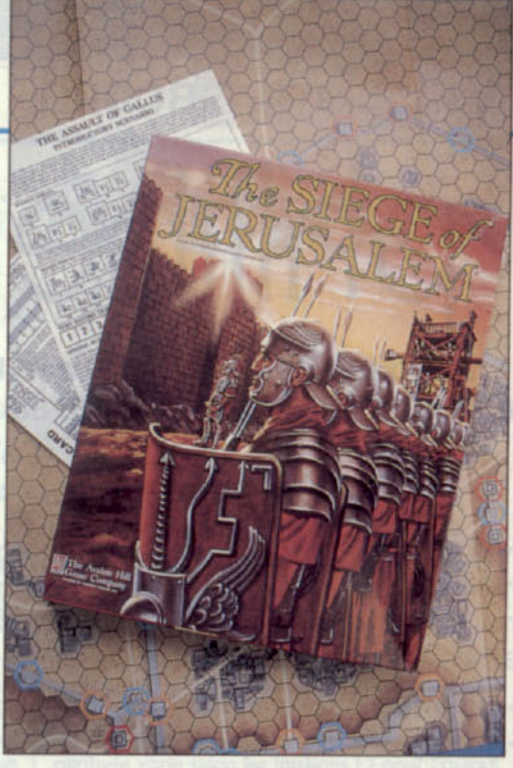
Repliqua
Spécialiste
de la réplique d'armes anciennes
14, rue des Ecoles
75005 Paris
Tél. : (1) 43 54 33 46

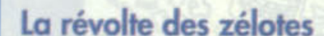
FICHE-JEU

Siege of Jerusalem

une tragédie classique

Enfin une nouvelle parution sur la période antique ! La chose est assez rare, hélas. Le thème est fascinant car près de 2000 ans plus tard, l'événement ici dépeint marque encore notre époque de son empreinte, car l'échec des zélotes signifia le début de la Grande Diaspora du peuple juif... Voici venue l'occasion de vous initier à cette discipline majeure dans l'art de la guerre : la poliorcétique, ou science des sièges.





La révolte des zélotes

Siege of Jerusalem simule la dernière phase de la révolte des Juifs contre Rome, qui dura de 66 à 72 après J.-C. Elle eut pour origines une politique d'assimilation des Juifs mal orchestrée, et la médiocrité et la cruauté avec lesquelles les Procurateurs de Judée exercèrent leur mandat de 62 à 66. Alors que Rome était menacée par les Parthes après sa défaite en Arménie, les nationalistes juifs cherchèrent à se rapprocher de l'Empire parthe dont l'une des composantes était le royaume d'Adiabene dirigé par une dynastie juive. La secte extrémiste juive des zélotes espérait ainsi trouver des appuis.
Le point de départ de l'insurrection est le massacre d'une délégation juive sur les ordres du Procurateur Florus. Le 8 juin 66, ce dernier est chassé de Jérusalem par une révolte conduite par les zélotes dirigés par Eliezer ben Yair. Les autres villes de Judée entrent aussi en rébellion, ainsi que les communautés juives de Syrie et d'Egypte. Très rapidement, ces foyers d'insurrection sont écrasés. Reste Jérusalem, attaquée par la XII[e] Légion. Mais celle-ci est défaite par les zélotes, et doit abandonner la partie. En 69, Vespasien envoie son fils Titus écraser la révolte avec quatre légions. Après un long siège, la résistance est brisée. Eliezer ben Yair s'échappe avec une poignée de fidèles et se réfugie dans la forteresse de Massada. Il y continuera le combat pendant encore deux années.

Cinq phases d'assaut

Avant chacune phase d'assaut s'insère une phase de préparation. Le joueur Romain décide combien de semaines il consacre à la préparation de chaque assaut. Cette planification est l'élément central du jeu car :
— le siège ne peut durer plus de 25 semaines ;
— chaque semaine passée à la préparation d'un assaut conditionne le nombre de sapes que les Romains peuvent entreprendre et le nombre de remplacements qu'ils peuvent recevoir ;
— plus le joueur Romain consacre de temps à la préparation de chaque assaut, plus le joueur Juif gagne de points de victoire.
— à chaque nouvelle phase d'assaut, on détermine quels quartiers de la ville sont contrôlés par l'un ou l'autre joueur. Cela permet de connaître le nombre de remplacements dont le joueur Juif disposera pour la phase d'assaut suivante.
A la fin de cette phase de préparation, les deux adversaires répartissent secrètement leurs forces dans les quartiers qu'ils contrôlent.
Enfin, l'attaque proprement dite est lancée. Elle dure une journée, soit sept tours de jour et trois tours de nuit. Cette prolongation des combats pendant la nuit n'est jouée que par le Romain. De plus, ce dernier peut à tout moment interrompre le tour dès qu'il contrôle un quartier.

Un matériel digne d'ASL

L'armée romaine est composée de 4 légions divisées en 10 cohortes. Une double erreur historique a été commise par les auteurs : d'une part la première cohorte est « double » (800 hommes au lieu de 480 pour les autres), et d'autre part il est fort peu probable que l'ensemble des 4 légions ait été engagé lors de ce siège.
Les légionnaires représentent l'infanterie lourde et sont classés en trois catégories : vétérans, « ligne », recrues. A ces forces s'ajoutent les unités d'auxiliaires, d'archers, de frondeurs et de cavalerie. Cet ensemble est complété par des unités « d'artillerie » (balistes, onagres et catapultes). Les Juifs, quant à eux, disposent d'unités de réguliers, de zélotes et de milices. A cela s'ajoutent des unités d'artillerie et notamment des chaudrons pour renverser de l'huile bouillante sur les assaillants. Ceux qui connaissent SL ou ASL ne seront pas dépaysés car la présentation des pions, la qualité du matériel et le graphisme de la carte en sont dignes.
Pour défendre Jérusalem, les Juifs disposent d'un grand nombre de points fortifiés (mur, bastions, forteresses, portes et même les édifices sacrés et civils).
Pour pouvoir y pénétrer, le joueur Romain peut soit escalader les fortifications, soit créer des brèches. Pour escalader les fortifications il dispose d'échelles, de tours d'assaut et de rampes d'accès. Pour créer une brèche, il faut réduire le facteur de résistance des différents types de fortifications à l'aide de sapes, de coups de bélier et de tirs « d'artillerie ». Une fois la brèche créée, les troupes peuvent essayer de s'y engouffrer. Le Romain dispose d'une grande latitude pour mener son assaut et il existe un grand nombre de règles particulières, comme par exemple la formation de la tortue, l'intégrité divisionnaire, etc.

Une course contre le temps

Le joueur Juif gagne s'il obtient 1500 PV ou si Titus et Tibère Alexandre sont tués ; s'il inflige aux Romains 400 points de pertes, provoquant alors une mutinerie dans leurs rangs ; si le siège dure plus de 25 semaines (les Parthes attaquent), mais également si, au cours du siège, le Romain ne contrôle pas à chaque phase d'assaut un certain pourcentage de la ville (exprimé en points de remplacement juifs).
Au début du jeu, la situation des Juifs semble très difficile. Néanmoins, le Romain ne peut pas systématiquement bien préparer ses assauts car il se trouverait très vite hors délai et perdrait la partie. Il faut profiter de ces phases pour lancer des contre-offensives et essayer de détruire les machines de guerre romaines.
Enfin, le Romain doit éviter de faire un assaut tous azimuts. Il faut mieux qu'à chaque assaut il concentre ses efforts sur un maximum de deux objectifs. Dans les trois premières phases d'assaut, il faut impérativement prendre la ville haute et la ville basse qui constituent le centre névralgique de Jérusalem de par le nombre d'unités que le joueur Juif peut y puiser.
Siege of Jerusalem est à mon sens le jeu de siège le plus ludique et le plus réaliste jamais édité. On peut souhaiter que ce système servira de modèle pour la création d'autres jeux. Espérons aussi que, dans l'avenir, les règles seront mieux organisées car leur rédaction actuelle n'en facilite pas l'assimilation. Enfin, il est dommage que les règles de commandement ne soient pas aussi sophistiquées que le reste du jeu.

Pierre Gioux

FICHE TECHNIQUE

Thème : assaut romain contre Jérusalem abritant les rebelles juifs en 67 et 70.
Matériel : une carte de 125 x 84 cm, 696 pions, une règle de 16 pages, 2 tableaux, 2 scénarios.
Originalité : système sophistiqué de préparation du siège et nombreuses règles type ASL pour la résolution des combats.
Qualité : exceptionnelle pour sa présentation et le graphisme de la carte.
Difficulté : 6,5 sur une échelle de 1 à 10. Ne peut que très difficilement être joué en solitaire.

DEMANDEZ-LE À VOTRE MARCHAND HABITUEL!

C'EST DANS LES MEILLEURES BOUTIQUES QUE L'ON TROUVE

Le jeu de rôle élémentaire

SIMULACRES

et si par malheur il était en rupture de stock, vous pouvez le commander pour 32F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI – BRED (37F pour l'Etranger), à envoyer avec votre adresse à Casus Belli, 5 rue de la Baume, 75008 Paris.

POUR LES JOUEURS AVERTIS

librairie - galerie
disques - jeux



le cercle

JEUX CLASSIQUES	JEUX
WARGAMES	ELECTRONIQUES
JEUX DE ROLE	CASSES-TETE
FIGURINES	LITTERATURE
PUZZLES	SUR LE JEU

Centre Art de Vivre

78630 ORGEVAL
Tél. 39.75.78.00

10 H - 20 H MEME LE DIMANCHE
FERME LE MARDI



la caverne de l'elfe noir

5 rue de l'Annonciade
13100 Aix en Provence
☏ 42 26 91 46

JEUX · FIGURINES

DEDALE

JEUX DE REFLEXION
JEUX DE ROLE
WARGAMES - FIGURINES
JEUX DE CARTES ET TAROTS
PUZZLES ET CASSE - TETE



GALERIE CINQUANTENAIRE
1040 BRUXELLES
(METRO MERODE)
TEL: 02/734.22.55.

CHARLEROI
33 RUE DE LA
REGENCE
TEL:071/31.19.55

BELGIQUE.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Les jeux de négociation par correspondance

De nombreux jeux autres que Diplomatie ont été adaptés à la correspondance. Entre autres Civilisation, Imperium Romanum, Empires In Arms, Machiavelli, Stellar Conquest, Dune, After The Holocaust, Railway Rivals, Fief, Warlords, Imperial Governor, Kingmaker, Junta, Samourai, Vice Roys, tous des jeux de pouvoir qui reposent sur les interactions multiples des camps en présence. De nombreuses variantes de ces jeux ont aussi vu le jour, adaptées spécifiquement à la correspondance. Mais quel que soit le jeu, la correspondance reste une discipline qui a ses règles, ses us et ses coutumes.

Le fonctionnement

Le jeu par correspondance nécessite d'abord un arbitre ou maître de jeu (MJ), responsable du respect des règles et du bon déroulement de la partie. C'est lui qui attribue les camps (pays, puissances) en fonction des préférences de chacun. Chaque tour (mois, saison), les joueurs lui envoient leurs ordres. Dans le cas de Diplomatie, ce sera leurs mouvements, ainsi que leurs éventuelles retraites, constructions et retraits d'unité. Le MJ résout les conflits, effectue les retraites et les ajustements, bref arbitre, le plus vite possible afin de laisser aux joueurs le maximum de temps pour les négociations, c'est-à-dire entre quatre et huit semaines pour une partie postale. Il publie ensuite le compte rendu des résultats, y joint d'éventuels communiqués d'ordre général, des proclamations ouvertes de joueurs et parfois un commentaire de son cru, et envoie l'ensemble aux intéressés, en fixant une date limite pour la saison suivante. La partie se termine quand un joueur remplit les conditions de victoire ou quand tous les joueurs sont d'accord sur un résultat (concession de victoire à un joueur ou victoire partagée). Bien entendu, cet aspect mécanique du jeu repose sur le sérieux de tous les intervenants. En commençant la partie, ils ont en quelque sorte passé un contrat moral qui les engage à rendre des ordres à temps et à ne pas abandonner. Ils se doivent aussi de respecter les conventions et la nomenclature en vigueur. Il existe en effet un « protocole de la correspondance », fondé sur la jurisprudence et la simple logique, qui diffère peu d'un organisme de jeu (fanzine ou association) à l'autre.

Le phantasme ultime de la simulation

Chacun a donc le temps qu'il veut pour réfléchir et rédiger, de sang-froid, ses ordres. Ce délai permet un meilleur contrôle de la situation, évite le survoltage et la précipitation du face à face. Il conviendra surtout aux joueurs patients, réfléchis, et à tous ceux qui aiment s'accorder un temps de réflexion sans limite. Cet aspect du système est d'autant plus plaisant que le jeu n'empiète pas ici sur l'emploi du temps du joueur : la correspondance libère des contraintes presque insupportables qu'impose le jeu sur table, et c'est peut-être au bout du compte le meilleur vecteur de diffusion d'un grand nombre de jeux de simulation.
Le jeu par correspondance repose sur un grand principe, celui de la simultanéité, qu'un créateur de jeu américain a qualifié de « phantasme ultime de la simulation ». Cela obligera certes souvent les joueurs à écrire des ordres conditionnels, d'autant plus complexes que le jeu joué offre de possibilités. C'est ainsi que d'un jeu à l'autre, la rédaction des ordres demandera dix minutes ou plusieurs heures, un feuillet ou dix pages. La correspondance n'est donc pas une version limitée du jeu sur table.

Entrez dans la légende

C'est en jouant par correspondance que l'on perçoit mieux le sérieux du jeu de simulation. Certes, le plaisir de jouer est d'autant plus grand qu'il ne s'agit pas d'une compétition et qu'aucun classement ne se profile à l'horizon. Nul n'est tenu à un résultat. La convivialité est d'ailleurs l'un des principes essentiels de la négociation par correspondance, puisque les joueurs, en quelque sorte, se choisissent ; l'inscription, le choix du jeu, celui des joueurs ou de l'arbitre, tout cela est volontaire. Mais la partie est médiatisée, et c'est souhaitable. C'est ainsi que les résultats des parties organisées par les fanzines de jeu sont publiés, et que tous pourront constater vos choix et réfléchir sur votre stratégie, qu'elle ait été gagnante ou non. Ce refus de l'anonymat, cette reconnaissance est l'un des piliers du système. Elle va motiver les joueurs qui, inconsciemment ou pas, prendront garde à ce que leurs adversaires ne puissent stigmatiser leur comportement. Cet aspect narcissique du jeu évite dans une certaine mesure les cartels, les suicides, les abandons qui toujours déséquilibrent une partie. Il pousse les protagonistes à essayer de gagner, et avec la manière, avec panache. Les vainqueurs connaîtront la renommée et le « milieu » évoquera durant des années leur triomphe. Gagner une partie (ou l'arbitrer), c'est rentrer dans une légende qu'entretiennent, avec un grand soin depuis plus de vingt ans et dans le monde entier, les responsables pour chaque pays des numéros « boardman », du nom du joueur-statisticien qui inventa un système pour répertorier tous les résultats des parties jouées par correspondance.

Devenez invisible

Il est évident que par correspondance les contacts entre joueurs ne sont pas aussi évidents qu'en face à face. Tous n'ont pas la même facilité à négocier et tous ne négocieront pas d'un tour à l'autre avec chacun. Il y a une déperdition à ce niveau, mais elle ne concerne pas les meilleurs joueurs. Il est inévitable qu'une différence naisse entre un joueur trop passif et un joueur raisonnablement actif. De plus, la perte d'informations est compensée par l'invisibilité des négociations... et des joueurs !

Jouez davantage

La correspondance a aussi un attrait unique : elle confère à ceux qui la pratiquent le don d'ubiquité, leur permettant d'être dans plusieurs parties à la fois, de tester plusieurs stratégies avec différents joueurs sur des jeux variés. C'est ainsi qu'on réalise que jouer par correspondance permet de jouer plus souvent que sur table (dans un rapport de 1 à 3). En plus, cela évite de jouer en circuit fermé, en vase clos, ce qui est l'un des plus lourds handicaps de la simulation.

Faites la une

Il convient de souligner l'importance des communiqués de presse et de tout ce qui peut leur être assimilé. Dans certaines parties, ils prendront une importance d'autant plus grande que leur impact sera grand. La presse doit être percutante. Elle est une des composantes du bras de fer psychologique qu'est toute partie. Plus que la négociation, elle cimentera des antagonismes ou favorisera des rap-

Le jeu par correspondance, dans le domaine des jeux de simulation comme dans celui des jeux de réflexion, est né de l'impossibilité pour beaucoup de joueurs de disposer tout à la fois de suffisamment de temps, de partenaires (et d'espace!) pour jouer une partie dans des conditions satisfaisantes. Pour ce qui est des jeux de négociation, la correspondance est pratiquée essentiellement depuis la seconde moitié des années 60, sur Diplomatie et ses variantes essentiellement. Ce mode de jeu a connu une grande ampleur, au point d'être aujourd'hui considéré comme une discipline à part entière.

prochements. Le MJ pourra accepter que l'auteur d'un communiqué se fasse passer pour un autre, et alors la presse deviendra une arme de propagande très dangereuse... à manier. La «fausse presse» jettera du sel sur les blessures, déballera sur la place publique des secrets, détournera l'attention et se fera au détriment de ceux qui ne la démentiront pas.

Les supports de la communication

Une partie jouée par correspondance est d'abord une partie étalée dans le temps. Cette distorsion sur le long terme a des conséquences que le néophyte ne comprendra pas du premier abord. Aussi faut-il répertorier et examiner les moyens de communication.

Le face à face

Il est pervers, car il n'a pas de prise sur le long terme. L'image (physique) que l'on donne de soi va être associée à un type de personnalité bien précis et le champ de la négociation en sera rétréci d'autant. On ne sort de l'ambiguïté qu'à son détriment. De plus, le face à face est une paire de menottes diplomatiques, car il est bien difficile de nuancer la négociation, qui risque d'avancer trop vite, sans les fondations solides que donne un délai de réflexion. Enfin il est compréhensible que certains joueurs refusent tout face à face : tout le monde ne sait pas mentir effrontément et nul ne peut vous obliger à supporter le regard méprisant ou haineux d'un joueur que vous venez de rouler dans la farine. Enfin, il n'est pas souhaitable que les rencontres de visu entre deux joueurs se répètent, surtout si les autres joueurs — ceux que des raisons géographiques isolent — s'en alarment. C'est pour cela que les parties doivent être le plus décentralisées possible, l'idéal étant bien sûr de répartir les joueurs dans quelques pays différents espacés de quelques océans...

Le téléphone

Les communications téléphoniques sont autant d'appels au meurtre. Un coup de fil ne vous donne, par rapport au face à face, qu'un seul avantage : l'invisibilité. Mais elle a son prix, qui est l'absence totale de crédibilité de la conversation et ce d'autant plus que la date limite est proche. De plus, l'appel est toujours impromptu, le joueur appelé n'est pas forcément en position réceptive (il est impossible d'en juger), à moins qu'au contraire il ne soit en train d'enregistrer votre conversation. Imposer à l'autre l'instant de la négociation est dangereux. On s'apercevra aussi que le téléphone rend amnésique et qu'on repart toujours à zéro d'une conversation à l'autre. Bref, le téléphone n'est à utiliser qu'en cas d'extrême urgence. Il ne doit pas sonner plus souvent que celui qui relie le Kremlin à la Maison blanche.

Le minitel

En négociation directe, il cumule les inconvénients du face à face et du téléphone sans avoir les qualités de la lettre. En différé, le manque de fiabilité technique et humaine (tricheries diverses) le rendent pour le moment inadapté à toute négociation sérieuse.

La lettre

C'est bien sûr le mode d'expression le plus noble, construit sur le principe de la réciprocité (on reçoit à peu près autant de lettres... qu'on en envoie) ; c'est pour cela que la plume est l'arme préférée des diplomates, elle seule leur permet de développer une argumentation aux variations infinies. Ecrire une lettre diplomatique ne demande pas un effort particulier, tous les styles coexistent avec le même bonheur. C'est ainsi que certains mettront dix lignes là où d'autres mettront dix pages. En moyenne, elle se rédige en vingt minutes, sur une page et demie. Certaines ont beaucoup d'emphase, d'autres utilisent le style télégraphique. L'essentiel réside dans le fond du message (parfois très technique). Un style trop alambiqué ou trop volontaire risque de fixer votre image, et mieux vaut se relire... car seuls les écrits restent. Mais quelle joie de relire sa correspondance de saison en saison, de partie en partie...

Un triple intérêt

On peut faire une approche des jeux de pouvoir du type Diplomatie sur trois niveaux : tactique, stratégique, diplomatique. Chacun de ces aspects prend, par correspondance, une dimension particulière.

Le tactique

Même au niveau le plus simple, il devient passionnant dans l'attente du résultat et rend le jeu trépidant. Quelle terrible appréhension à l'ouverture du courrier de l'arbitre ! Ici, l'analyse psychologique est vitale, car l'erreur d'appréciation coûte cher et s'avère souvent irréparable. Votre adversaire est-il audacieux, prudent, imaginatif, téméraire, paranoïaque ? Le résultat des opérations à court terme est conditionné par les choix tactiques. A Diplomatie, où pourtant le système est très simple, des joueurs en arrivent même à vaincre leurs adversaire à un contre un ; l'intérêt de la correspondance ici tient à ce qu'elle permet une analyse à tête reposée.

Le stratégique

Il s'intègre dans les choix de développement, permettant de «savoir quoi faire quand il n'y a rien à faire». Par correspondance, il n'est pas relégué en arrière-plan par le tactique et le diplomatique. L'apparence physique des autres joueurs jouant moins, il accède à une dimension plus rationnelle et surtout permet une réflexion s'étendant le plus loin possible dans les futurs probables de la partie. L'écran de la correspondance permet d'élaborer des stratégies plus complexes et plus réfléchies. Ici, il s'agit toujours de garder l'initiative, mais l'adaptation aux circonstances est essentielle ; il faut apprendre à gérer le désordre et le tumulte, tout en continuant à prévoir plusieurs coups à l'avance. L'avantage d'une stratégie extrêmement poussée, c'est qu'elle tend à éliminer l'accidentel, à moins qu'il ne soit de nature purement aléatoire et par conséquent prévisible dans le cadre des lois de la probabilité. Les joueurs friands d'analyse géopolitique apprécieront donc la correspondance.

La négociation

Le jeu n'exige aucune convention morale, ce qui en fait le charme. L'univers d'une partie n'est régi par aucune loi, avec ce que cela comporte de coups fourrés. Certes, le piège est de se laisser convaincre par son propre boniment. Des décisions peuvent être prises sur des considérations d'ordre psychologique et parfois l'intuition remplace l'analyse. La négociation par correspondance permet de faire des brèches répétées dans les accords passés sur des points mineurs. L'attitude des joueurs vis-à-vis des alliances relève ici souvent d'une démarche collective, qui a tendance à générer son propre style de jeu, sa propre morale de comportement. Il est primordial, à l'échelle d'une partie étalée sur plusieurs mois, de comprendre qu'un allié loyal n'est pas obligatoirement un gogo, que la diplomatie ne se trouve pas toujours être un prélude à la trahison (les traîtres efficaces trahissent rarement) et que la négociation n'est pas uniquement un mensonge. Si ces principes ne doivent pas être appliqués à la lettre, ils doivent servir de points de repère à la décision. Il y a aussi un phénomène d'usure qui demande chez l'adepte des jeux par correspondance une force de caractère, une volonté déterminée. Le rapport aux autres est très important, la négociation étant une manière de partir à la découverte... de ses partenaires.

Quelques catégories de comportement

C'est le propre des diplomates de ne voir partout que des moyens provisoires en vue de fins permanentes. Les diplomates sont asservis à des circonstances et chaque tour leur ouvre un champ de possibilités différent. Le jeu leur permet de poser eux-mêmes les principes de leur action. Les limites qui leur sont imposées deviennent les règles d'une vir-

tuosité où ils trouvent leur plaisir. On dit le diplomate ambivalent, indifférent à la doctrine et attaché à légitimer ses résultats, c'est d'autant plus vrai par correspondance, où la mégalomanie, la schizophrénie et la paranoïa peuvent être touchées du doigt. Il y a autant de masques de diplomates que de joueurs, mais on peut les regrouper en catégories certes caricaturales.

Le Juriste, abrupt, dédaigne les courbettes et les ruses, et pourchasse l'hypocrisie. Il place la cohérence, le caractère, la rectitude au-dessus de tout. Il se cuirasse contre le doute et l'incertitude par une négociation qui ne laisse rien au hasard. Il sécurise et impressionne. Déterminé et grave, son respect de la morale endort la vigilance. Les joueurs de ce type pourront se référer à Philippe le Bel.

Le Hussard, gaillardement, enjambe la carte et dévale sur ses voisins. Toujours pressé, toujours en mouvement, il adore les batailles au corps à corps. Guerrier courageux et infatigable, le succès le galvanise. Il bouscule ses adversaires et les brutalise, sans haine mais sans hésitation. L'action chasse ses incertitudes, la fuite se fait toujours en avant. Son punch est d'autant plus redoutable qu'il peut se doubler d'une grande volubilité. Les circonstances l'obligeront parfois à se transformer en lansquenet, mais cela ne le rendra que plus dangereux. Charles XII de Suède correspond bien à ce type de personnage.

L'Éminence grise (ou Père Joseph) se cache derrière une diplomatie cauteleuse et occulte. Il se veut le gourou de la partie et cherche à en apprendre tous les secrets et à en nouer toutes les ficelles. Il excelle à ruser et à tromper, à dissimuler et à feindre. Toujours complaisant, on trouvera en lui plus un confident qu'un allié, qui vous fera rêver par ses plans mirobolants derrière lesquels il cache ses propres stratagèmes. C'est une façon comme une autre d'hypnotiser ses alliés tandis que ses adversaires, eux, craindront jusqu'à l'ombre de son machiavélisme, à l'heure où les dagues surgissent de l'ombre.

Le Bouledogue se bat pied à pied, s'agrippe à un objectif qu'il ne lâchera pas avant d'être parvenu à ses fins. Il procède de manière méthodique et planifiée, sacrifiant tout au résultat visé. Il a une très grande confiance en lui et une plus grande encore en l'histoire. Sa résolution est une arme qui fera souvent reculer ses ennemis et qui les obligera à des compromissions unilatérales. Cette attitude présente de nombreuses similitudes avec celle d'un Churchill.

Le Subversif exploite tout traité et toute négociation au détriment de ses interlocuteurs, et cela de façon souterraine. Poison de l'esprit, il instaure le doute et s'attache à rompre tout alliance contraire à ses intérêts. Il se sert de la diplomatie pour amener un certain résultat, paradoxal, dont il estime surtout les conséquences psychologiques sur le long terme. Habile à susciter les antagonismes, son jeu est de rendre caduque toute analyse géopolitique classique. C'est un comportement que l'on pourra qualifier de «trotskiste», ou d'une façon plus générale, de «bolchevique».

Le Chevalier blanc, tel un paladin, se veut charismatique et altruiste. Il cherche à capter les adhésions, se montrant solidaire des faibles et ennemi de leurs odieux agresseurs. C'est le gendarme de la partie, une sorte de Raminagrobis coiffé d'un casque bleu. Qu'on lui donne mandat, qu'on l'investisse et il partira en croisade soutenir ceux qui auront fait de lui leur champion et lui auront juré éternelle reconnaissance. La noblesse de sa politique pourra, comme ce fut le cas pour Saladin, lui assurer la reconnaissance de tous.

Le Marionnettiste ne rêve que de tout diriger et toute sa diplomatie se concentre à cette seule fin. Cela demande une grande activité puisque l'efficacité de ce style repose sur la collection du maximum d'informations; connaître les mouvements des autres, c'est en effet un peu les inspirer, c'est en tous cas se donner la possibilité de les influencer ou de les marchander auprès d'une puissance tierce. En fait, le Marionnettiste lutte contre l'entropie qui tend à gagner toute partie, pour instaurer un ordre qui réponde à sa vision des choses. Une des figures fétiches des joueurs qui ont fait leur ce comportement est le grand Otto von Bismarck.

S'il est un domaine où il est possible d'appliquer des concepts abstraits, c'est bien celui des jeux de pouvoir. **Le Théoricien** est un joueur de long terme, qui se donne les moyens de spéculer sur la conception que se font les autres des rapports de force politiques et géographiques. Il refuse d'utiliser les composantes psychologiques de la négociation, mais modélise méthodiquement et sans relâche l'évolution de la partie. Son approche «rationnelle» (scientifique même) de la situation renforce considérablement son argumentation et valorise ses propositions. Tel Metternich, il cherchera à faire de sa vision des choses un lieu commun.

L'Attentiste (ou opportuniste) se désolidarise de tous les événements, temporise, refuse de prendre des initiatives et d'effectuer des choix. Dénué absolument de principes et de scrupules, il fait confiance au temps. La partie viendra à lui comme la montagne vint à Mahomet. Il se contente d'affirmer sa confiance dans le destin, attendant que l'Histoire lui repasse les plats et que les circonstances se montrent bonnes filles. Eventuellement, il forcera un peu la main au destin et aux erreurs des autres. Dans le rôle du médiateur ou dans celui de l'entremetteur, il reste dans la position idéale de celui qui n'a rien à demander. Talleyrand reste un modèle du genre, mais on pensera aussi au diadoque Ptolémée Ier Soter.

Écrivez l'Histoire

Il existe un ensemble de tabous et de clauses morales par lesquels un joueur limite implicitement ses possibilités. La correspondance permet aux joueurs de poser des conventions, de rédiger, discuter, dénoncer des traités, de déclarer la guerre en bonne et due forme, de signer des pactes de non agression, des accords de démilitarisation secrets ou publics, des armistices. Chaque partie a son histoire, dont les joueurs vont tenir compte. La philosophie du jeu par correspondance est différente de celle du jeu en face à face. L'ambition suprême, c'est de se voir reconnaître la victoire. De même l'attitude à adopter, lorsque dans une partie, le sort est contraire ou qu'il s'avère qu'il n'est plus possible de gagner, peut beaucoup varier. La correspondance engendre sa propre éthique, qui discute de la valeur relative de la seconde place ou de celle de la survie. C'est d'autant plus vrai que hors du cadre strict de la partie, des relations personnelles vont se nouer entre joueurs. C'est aussi l'une des séductions du jeu par correspondance.

L'un des attraits les plus fondamentaux de la correspondance est la pure joie intellectuelle, le triomphe de l'esprit sur l'adversité, sentiment à la fois grisant et louable, extatique et instructif. Le succès emplit le «diplomate» de juste considération pour lui-même, les revers le trouvent toujours apprenant, toujours inventif. Il s'agit là de l'aspect le plus agréable, celui de la passion. Il est d'autant plus appréciable que le facteur d'identification des joueurs au rôle joué (Abdul Hamid ne négociera pas comme Wilson) est développé et que l'agréable est joint à l'utile. Les lettres pourront en effet être très personnalisées et s'adapter au style et à l'époque du jeu joué. Les en-têtes gagnent à simuler un contexte historique... ou fantastique. C'est ainsi que vous n'écrirez pas à Martin ou à Dupont, mais à Son Altesse Impériale Napoléon Ier, au Sublime Commandeur des Croyants, ou encore à Aragorn, fils d'Arathorn, Elessar, héritier d'Isildur, roi de Gondor. Au bout du compte, les parties par correspondance sont d'autant plus intéressantes qu'au travers des règles et du cadre, les joueurs vont créer (ou plutôt recréer) un environnement moral et culturel.

Xavier Blanchot
Illustration : Didier Guiserix

Vous voulez jouer par correspondance ?

Contactez les fanzines suivants :
- *Trahison !* : 99 bd Raspail, 75006 Paris.
- *Triumvirat* : 1 allée de l'Orangerie, 95600 Eaubonne.
- *Vopaliec* : Jean-Pierre Maulion, 97 rue Edouard Vaillant, 49800 Trélazé.
- *Vortigern* : 20 rue de Tannebourg, 94170 Le Perreux sur Marne.

Pour tout renseignement, contactez l'association *Belphégor*, au 76 bd de Magenta, 75010 Paris ou l'association *Transludie* au 148 rue de la Roquette 75011 Paris (Tél: 43 70 83 84)

Première Ligne

volet historique

Voici la première extension historique à « Première Ligne ». Elle vient compléter les règles de base proposées dans CB n° 55. Rappelons que parallèlement à cette version historique nous vous proposons des règles pour utiliser des figurines médiéval-fantastique (voir CB n° 56). Si vous souhaitez des précisions sur l'une ou l'autre version, si vous vous sentez l'âme d'un Thatyon le moine, écrivez-nous ![1]

Thatyon : Je voudrais jouer une armée médiévale. Quelles règles faut-il rajouter à *Première Ligne* pour introduire les troupes de cette période ?

Joe Casus : Si tu me demandes d'autres règles c'est que tu as bien assimilé celles de base. Considérons qu'elles sont acquises et passons au chapitre suivant. Nous connaissons déjà les troupes médiévales les plus courantes. Mais il nous faut maintenant aborder celles qui portent une armure et certaines armes un peu moins courantes.

Commençons par les armures ?

On a déjà vu les troupes avec une armure partielle[2] en métal, ce sont les *Lourds*. Il existait aussi des armures de « mailles », ou très renforcées de métal, qui couvraient presque tout le corps ; elles équipent les *Très Lourds*. Enfin, il y avait des armures très solides en métal renforcé et protégeant tout le corps ; on les appelle les *Super Lourds*. Le meilleur exemple en est le chevalier de la fin du Moyen-Age qu'il fallait hisser sur sa selle avec un treuil !

Ce qui nous donne quels types de troupes ?

De l'infanterie Très Lourde, normale, serrée ou (rarement) dispersée ; de l'infanterie Super Lourde de même ; de la cavalerie Très Lourde, surtout normale, rarement dispersée et de la cavalerie Super Lourde jamais dispersée, généralement normale et parfois serrée. Tout ça a des conséquences sur le mouvement, le tir et la mêlée.

Quel effet sur le mouvement ?

La vitesse de déplacement ne varie pas selon que l'unité est serrée, normale ou dispersée car c'est le poids de l'armure qui compte ; mais elle change dans les conditions suivantes :

Effets sur le mouvement

Mouvement en cm	INFANTERIE Très Lourde	INFANTERIE Super Lourde	CAVALERIE Très Lourde	CAVALERIE Super Lourde
Normal	16	10	30	20
Charge	16	10	40	30
Variable : 1 dé +	6	0	16	10

Par contre, le tableau des effets des éléments de terrain est le même que celui publié dans CB 55 mais avec les restrictions suivantes : marais et rivières hors gué sont interdits. On nage très mal en armure !

Et l'effet sur le tir ?

Nous allons voir comment on peut avoir des facteurs inférieurs à 1. Le facteur indiqué sera une fraction (1/2, 1/4, voire 3/4). Tu comptes comme si le facteur était 1, tu fais le tir normal et après tu divises par le nombre indiqué.

Donne-moi un exemple.

12 tireurs tirent au javelot sur un ennemi Très Lourd sans bouclier. Le facteur est 1/2. Tu comptes facteur 1 plus 1 car pas de bouclier, total 2. Tu multiplies par 12 tireurs et tu obtiens 24 que tu divises par 2 (facteur 1/2). Résultat : 12, à faire sur un dé 20. Si la cible avait été du Super Lourd sans bouclier, le résultat aurait été : 24 divisé par 3 (facteur 1/3) soit 8.

Effets sur le tir

Arme	INFANTERIE Très Lourde	INFANTERIE Super Lourde	CAVALERIE Très Lourde	CAVALERIE Super Lourde
Arc*	1/2	1/3	1/2	1/2
Fronde	1	1	1	1
Javelot	1/2	1/3	1/2	1/2
Arc monté*	1/2	1/3	1/2	1/2

* : L'utilisation de cette arme interdit l'usage du bouclier

Lourds et Extra Lourds

Et la mêlée ?

Le système est le même. Voici le tableau :

Effets sur la mêlée

	Armes	INFANTERIE Très Lourde	INFANTERIE Super Lourde	CAVALERIE Très Lourde	CAVALERIE Super Lourde
INFANTERIE	Arme de poing	1	3/4	1	3/4
	Lance	4	3	4	2
	Javelot	1	3/4	1	3/4
	Javelot lourd	3	1	3	2
	Arme à 2 mains*	3	2	5	4
CAVALERIE	Arme de poing	1	3/4	2	3/4
	Lance	4	3	3	2
	Javelot	1	3/4	2	3/4
	Arme à 2 mains*	2	1	3	2

* : L'utilisation de cette arme interdit l'usage du bouclier

Ça donne quoi, 3/4 ?

Tu as 10 combattants à l'arme de poing contre du Super Lourd. Tu comptes 10 fois 1, soit 10, que tu multiplies par 3 et divises par 4 (facteur 3/4). 30 divisé par 4, ça fait 7 et quelque chose, tu comptes 7.

Tu as parlé de nouvelles armes ?

Parmi les armes de jet nous avons les arbalètes (qui existaient déjà dans l'Antiquité mais qui se sont bien développées au Moyen Age) proposées en deux versions : arbalètes légères et arbalètes lourdes, plus puissantes mais lentes à recharger. Le grand arc lui, fait plus de 2 m de haut et ses flèches sont très lourdes. Il tire plus lentement mais plus loin et avec une meilleure pénétration. Enfin, nous avons les premières armes à feu, lentes à recharger, ne tirant pas loin, mais très « efficaces » de près.

L'arbalète lourde, le grand arc et l'arme à feu ne peuvent pas tirer si l'unité a bougé ou même manœuvré dans le même tour. Seules les arbalètes légères peuvent être utilisées à cheval.

Y a-t-il d'autres armes de mêlée ?

Oui, mais elles ne sont que des versions modifiées d'armes que l'on a déjà vu. Il y a une lance d'infanterie, longue de plus de 2,50 m. On l'appelle *longue lance* et elle combat sur 2 rangs complets. Si elle fait plus de 4 m, c'est une *pique* qui combat sur 3 rangs complets. La *hallebarde* est une arme à double emploi qui sera utilisée au choix du joueur soit en longue lance soit en arme à 2 mains (mais attention, le choix implique toute l'unité. Donc si on choisit l'arme à 2 mains, seul le premier rang combat).

Enfin, on recrutait parfois des paysans, rassemblés à la hâte, armés de leurs outils de travail. On appellera ces derniers *armes improvisées de paysans* et on les comptera comme armes de poing divisées par 2.



Mais la lance des chevaliers était très puissante ?

Oui, mais surtout en charge. On l'appellera *lance médiévale*. Elle ne peut être utilisée que par les Extra Lourds ou les Super Lourds. Il lui faut 10 cm au lieu de 8 cm pour bénéficier du bonus de charge, qui est d'ailleurs doublé. Il existait d'autres lances de cavalerie, très courtes (moins de 2 m), on les appellera *lances courtes*. Elles seront considérées comme des javelots, mais ne pourront pas être jetées au cours de la phase de tir.

Propose-tu d'autres règles ?

Je pense à l'effet de masse des unités très nombreuses. Le dé de moral et de mêlée sera augmenté de 1 pour chaque 10 figurines au-delà de 20. Ainsi, une unité de 30 figurines et plus aura +1, 40 et plus, +2 et +3 pour 50, qui est le maximum. A noter que c'est le nombre réel de figurines restant dans l'unité qui compte. Si l'unité est en déroute, ce bonus est compté en moins. Ainsi une unité de 42 figurines en déroute aura -2 au dé de moral et sera plus difficile à rallier.

Est-ce que je peux utiliser des règles que tu as donné pour la version fantastique de Première Ligne ?

Oui certaines mais pas tout, car il faut rester historique. Tu peux utiliser la règle qui dit qu'une figurine qui a une arme dans chaque main, et peut donc se battre avec deux armes en même temps, compte en mêlée comme 2 figurines. Et aussi la règle concernant le symbole sacré qui donne +5 au moral des amis alentour. Cela peut être une relique comme la Vraie Croix, un drapeau comme l'oriflamme ou l'étendard de Jeanne d'Arc, voire une personne comme Pharaon. Par contre, pas de héros, ni de magie, ni possibilité de faire combattre les chevaux des cavaliers !

Un petit scénario avec des chevaliers ?

Voici, Monseigneur ! Et quoi de mieux que Jeanne d'Arc pour commencer...

1) Adressez vos courriers à Casus Belli -Première Ligne- 5 rue de la Baume, 75415 Paris cedex 08.

2) Une armure était généralement faite d'une tunique de cuir sur laquelle étaient fixées des pièces de métal plus ou moins grandes.

Les nouvelles armes

Armes	Portée	Courte portée	INFANTERIE Légers	INFANTERIE Lourds	INFANTERIE Très Lourds	INFANTERIE Super Lourds	CAVALERIE Légers	CAVALERIE Lourds	CAVALERIE Très Lourds	CAVALERIE Super Lourds	Troupe dispersée
Arbalète légère	60 cm	30 cm	1	1	1	1	2	2	2	2	1/2
Arbalète Lourde **	80 cm	40 cm	1	1	1	1	2	2	2	2	1/2
Grand arc **	70 cm	30 cm	1	1	1	1	2	2	2	2	1/2
Arme à feu **	30 cm	15 cm	3	3	3	2	2	2	2	2	1/2

** : ne peuvent tirer si l'unité a bougé ce tour

Note : toutes ces armes interdisent l'usage du bouclier

Quand les Anglais prennent la Patay

En 1429, Jeanne d'Arc délivre Orléans, puis, pendant cinq jours, elle manœuvre entre deux armées anglaises. Le 18 juin, elle dit à ses officiers : « Préparez vos éperons ! » - « Faudra-t-il fuir ? » - « Nenni, de par Dieu, attaquez et ils sont à vous ! » La bataille de Patay fut une grande victoire qui ouvrit la route pour aller sacrer le Roi à Reims.

Les troupes

Si le bouclier n'est pas mentionné, les troupes n'en ont pas.

Armée française:

- 1 général, Jeanne d'Arc avec un symbole sacré, son étendard brodé « Jésus, Marie » ;
- 1 sous-général, le connétable de France, Arthur de Richemont ;
- 4 unités de 7 chevaliers français, cavalerie super lourde normale, irréguliers d'élite, lance médiévale (ces unités sont appelées « batailles » et sont commandées par Dunois, bâtard d'Orléans, Xaintrailles, Thibaud d'Armagnac, et le duc d'Alençon) ;
- 2 unités de 14 « brigands » (sergents à pied) : infanterie lourde serrée, irréguliers normaux, longue lance ;
- 2 unités de 25 arbalétriers : infanterie légère normale, irréguliers normaux, arbalète ;
- 1 unité de 40 paysans : infanterie légère normale, irréguliers recrues, arme improvisée de paysan.

Armée anglaise:

- 1 général, Falstolf ;
- 1 sous-général, Talbot ;
- 1 unité de 7 chevaliers anglais à cheval, cavalerie super lourde normale, réguliers d'élite, lance médiévale ;
- 2 unités de 8 chevaliers anglais à pied, infanterie super lourde normale, réguliers d'élite, arme à 2 mains ;
- 1 unité de 10 archers d'élite : infanterie légère normale, réguliers d'élite, grand arc ;
- 1 unité de 20 archers : infanterie légère normale, réguliers normaux, grand arc ;
- 1 unité de 20 archers fraîchement recrutés : infanterie légère normale, réguliers recrues, grand arc ;
- 2 unités de 8 hallebardiers : infanterie lourde serrée, réguliers normaux, hallebarde ;
- 2 unités de 10 miliciens : infanterie lourde serrée, réguliers recrues, hallebarde ;
- 1 unité de 10 Bretons : infanterie légère dispersée, irréguliers normaux, javelot et bouclier.

Notes

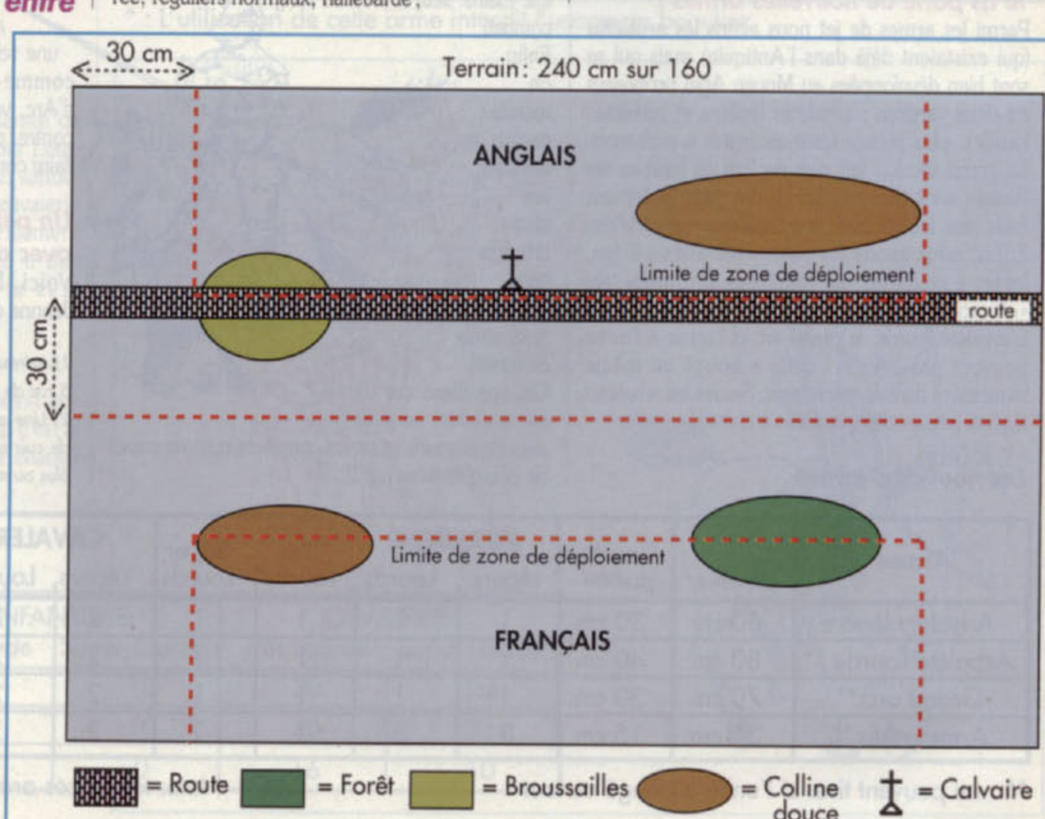
- Pour une fois pendant la Guerre de Cent ans, les Anglais n'ont pas de pieux. Ils n'ont pas eu le temps de les mettre en place.
- Il faut bien indiquer, et au moins marquer, au départ, quelles sont les troupes sous les ordres des sous-généraux. Falstolf doit avoir les troupes de moins bon moral et Talbot, obligatoirement, les archers d'élite.
- Les Français se placent comme ils veulent. Falstolf est obligatoirement sur la colline et Talbot près de la broussaille.
- On compte 1 point pour la possession de la broussaille, 1 pour le calvaire et 2 pour la grande colline anglaise. Le possesseur est celui qui, au bout du 10e tour, a au moins 1 figurine au contact de l'élément, si l'autre n'en a aucune. Sinon ce n'est pas compté. On compte ensuite la différence.

0 : c'est un match nul
1 : une petite victoire
2 et plus : c'est une grande victoire.

Le terrain

Voir ci-dessous.

Vincent Herelle
illustration : Rolland Barthélémy



CONSULTEZ LES ANCIENS !



NUMÉROS DISPONIBLES :

20 - Dragon Quest - Friedland.

23 - La Nuit de Wormezza (scén. solo) - Cry Havoc & Siege.

24 - 13 JdR d'Heroic fantasy au banc d'essai - La guerre navale de 43 à 83.

26 - Empire : du galactique... au 15mm - Battles for the Ardennes.

27 - SPÉCIAL SCENARIOS.

28 - Alésia - Maléfices - Middle Earth.

29 - James Bond - Crusader - La Courtisane (classe de personnage).

30 - Le premier « Bâtisses & Artifices » - Index wargames - Third World War.

31 - Air Force - Fall of France - Dessine-moi un monstre.

32 - Initiation : D&D ou l'Œil Noir - Rêve de Dragon - Air Force - Junta.

33 - La Compagnie des Glaces - Railway Rivals - Wellington's Victory.

34 - SPÉCIAL SCÉNARIOS - R.O.L.E. (le plus petit JdR).

35 - LAELITH, la ville mystique.

36 - Objectif Berlin - Laelith (le cloaque) - Avant Charlemagne.

37 - Turenne 1674 - Profession : Maître de Donjon - Les jeux Reagan.

38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.

39 - Chill - Stormbringer.

40 - F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle.

41 - SPÉCIAL DONJONS & DRAGONS : article, interview, 2 scén. AD&D niv. 8-10 et 1-3. Bâtisses : les bâteaux - Jeu en encart : 1812 - Scén. Cthulhu - The Twilight War - The Civil War - Aachen - Figurines napoléoniennes + scén. Les Aigles - Les wargames en aveugle.

42 - LES SIX PROVINCES DE LAELITH - Scén. AD&D, Maléfices + aventure solo - Série Europa : portrait de famille - Central America - Raid on St-Nazaire - Profession Gardien des Arcanes - Figurines napoléoniennes (suite).

43 - WARGAMES : JOUEZ PLUS SOUVENT - Patton's best - Figurines 15mm - RUNEQUEST : Critique + scén. - Championnat de wargame 88 - Scén. AD&D niv.3-5, Rêve de Dragon.

44 - NOUVELLE FORMULE (108 pages, encart scén. détachable). STAR WARS : banc d'essai + scén. - Sur un plateau : Blood Bowl, Civilization - Aides de jeu SF - Poster : le Starcrasher. Dos. wargame : les hélicos, le plan de bataille - Figurines 15mm (suite et fin) - Scén. Empire Galactique, AD&D niv.5-6, solo Paranoïa.

45 - LA VALLÉE DES ROIS : essai, aide de jeu & scén. Dos. wargame : LA FLOTTE AMÉRICAINE, combat naval moderne - Sur un plateau : Fury of Dracula, Guillotine - Figurines 25mm plastique - Guet-Apens : critique + scén. - JdR : les nécropoles, un vaisseau pirate de l'espace - Scén. Paranoïa, Cthulhu, AD&D niv.3, Chill, ASL, Cry Havoc.

46 - EMPIRES & DYNASTIES, ANIMONDE : essai, aide de jeu et scén.-Dos. : l'art de la guerre à la Renaissance - Théorie et analyse du wargame - Les formations Empire - RuneQuest : aide de jeu + scén. - Sur un plateau : Mai 68, Suprématie - Scén. AD&D niv.6, JRTM, Cthulhu SF. Jeu en encart 1940.

47 - JAMES BOND le jeu de rôle et TRAUMA : essais, aides de jeu et scén. Dos. wargame : LA GUERRE DANS LE GOLFE PERSIQUE - UNIVERSOM - Sur un plateau : Full Metal Planète, Britannia - Scén. Table Ronde, Stormbringer, Maléfices, Warhammer - Jeu en encart : Sentiers Obscurs.

48 - Pamphlet : QUI VEUT LA PEAU DU JEU DE RÔLE ? Dos. wargame : LA GUERRE AÉRIENNE - Aide de jeu : les éclaireurs pour Star Wars - MARVEL SUPER HÉROS et HAWKMOON : critiques, aides de jeu + scén. - MegaTraveller - Kremlin - Fief (télématique) - Scén. AD&D niv.5, 2 JRTM, Tank Leader, Charges.

49 - MULTIMONDES - SPACE MASTER - CYBERPUNK - Aide de jeu : les Princes d'Ambre - Sur un plateau : l'An Mil - Wargames : The Great Patriotic War, 3 wargames espagnols + scén. Les Aigles, Tank Leader - Figurines Guerre de Cent ans - Bâtisses : les châteaux forts(1) - Figurines : quelles règles choisir ? Championnat de wargames : carte Caspara 1812 - Scén. AD&D niv.6, James Bond, RuneQuest.

50 - AD&D 2e édition - Ghörghör Bey - Extrait de la BD : Le Signe des Ténèbres - TOP SECRET - GURPS - WHOG SHROG (critique + scén.) - Profession : Gardien des Rêves - Bâtisses & Artifices : le château fort(2) - DOSSIER ASIE : Shogun, Warlords, Samouraï, Tokyo Express, Vietnam, (la campagne + tactiques opérationnelles) Devine : monstres orientaux - Figurines : armées asiatiques - Scén. AD&D niv.1, Bushido niv.3, Multimondes, Cthulhu Now.

51 - HURLEMENTS, ATHANOR : Critique, aide de jeu, scén. DARKSWORD. Portrait de famille : BATTLETECH. Sur un plateau : The Hunt for Red October et Red Strom Rising. Figurines : comment peindre rapidement une armée. DOSSIER ASIE : Devine (objets magiques orientaux), Midway, Flat Top, Victory in the Pacific, Pacific War, Korean War, etc. - Scén. Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, AD&D niv.1-2, Hawkmoon, Les Aigles, Croisades.

52 - LES DIVISIONS DE L'OMBRE, AUX ARMES, CITOYENS ! : critique, aide de jeu, scén. Profession : semi-réaliste - le maquillage pour grandeur-natures - LAELITH : temples, théologies, plans. Article 104 : le jeu des manifestations - Scén. JdR : AD&D, RuneQuest, Star Wars et Warhammer. Wargames : Dos. Napoléonien.

53 - SPACE 1889 : critique, aide de jeu, scén. Mini-dos. : AD&D 1 à 2 - Interview de Gary Gygax - Profession : Maître du futur antérieur - LES GNOBELAINS DE GOFERFINKER : Devine, Bâtisses & Artifices et Géographie - Sur un plateau : Axies and Allies - Scén. Rêve de Dragon, Stormbringer, James Bond, AD&D niv.3 - WARGAMES : dos. Guerre de Sécession.

54 - ARS MAGICA - L'Appel de Cthulhu : Portrait de famille + Scén. - STORMBRINGER : Profession, voleur d'âmes - Goferfinker : en poster, la carte du pays des Gnobelains - 1941 : LE WARGAME DU CHAMPIONNAT (carte, règle et pions). Yom Kippour, Little Big Horn, Okinawa, Blue & Gray (guerre de Sécession) - Sur un plateau : Fortress America. Scén. Athanor, AD&D niv.11, Simulacres S.F., Cry Havoc.

55 - Portrait de famille : les Terres du Milieu - Sur un plateau : Zargos, Space Hulk, Excalibur, Illuminati, Colonisator, Fief 2, Diplomatie. Fiche jeu : Berlin XVIII, Héroïka. Dos. Goferkinker + poster champignonesque. Aquablue & Simulacres + scén. Interview posthume : Tolkien. Profession : Créateur d'Univers. Première Ligne : règle simple pour jeu avec figurines + scén. antique. Bibliographie : le combat aérien moderne. Scén. : Warhammer, James Bond, AD&D niv.4.

56 - SUPER 10 ans de Casus Belli : BD, Poster, Kroc le Bô - IN NOMINE SATANIS : critique, aide de jeu, scénario - LA TERRE CREUSE : critique + scénario d'introduction - Les jeux Cyberpunk + scénario - Interview de Steve Jackson - Première ligne : règles fantastiques + scénario - Wargames : Civilisation, Imperium romanum II, 5th Fleet, 1941 (championnat de France), combat aérien (suite). Scénarios : Paranoïa, Berlin XVIII, Hurlements.

HS1 - **SIMULACRES**, le jeu de rôle élémentaire. Un jeu complet d'initiation avec seulement quatre pages de règles mais sept univers et scénarios : Médiéval fantastique, Aventure, Épouvante, Space opera, Histoire, Série télé et Espionnage.

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS & RELIURES

A retourner paiement joint à : CASUS BELLI, 5 rue de la Baume 75008 Paris

Je souhaite recevoir les N° .... de CASUS BELLI
au prix unitaire de 30 F franco (Etranger : 35 F).

Je souhaite recevoir ....HORS-SÉRIE SIMULACRES
au prix unitaire de 32 F franco (Etranger : 37 F).

Je souhaite recevoir .... reliures CASUS BELLI
au prix unitaire de 55 F franco (Etranger : 62 F).

NOM, Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

Ci-joint mon règlement de .... F
par chèque à l'ordre de CASUS BELLI BRED.

Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

CB 57



LUDOTIQUE

Nouvelles du soft

En cours de test

• **Harpoon**, de PSS. Bonne grosse boîte pleine de disquettes et de documentation, pour ce qui ressemble à première vue d'assez près au wargame du même nom.

• **Dragon Breath**, de Palace. Un jeu de stratégie entre trois nécromants. Très intéressant.

• **B.A.T.** (Bureau des Affaires Temporelles) de Ubi Soft. Dès que notre testeur arrivera à faire fonctionner le logiciel, il vous en parlera.

Promesse ?

On devait vous parler de **Battletech**, ce sera pour la prochaine fois.

P.R.

TANK BATTLES

Si vous n'êtes pas sages, je vous envoie sur le front est. Einverschtanden ?



Contre-attaque russe devant Moscou. Les panzers de Hoepner submergés par la XXe armée.

On connaissait déjà le système *Battlefront* des Australiens de SSG à travers la série consacrée à la guerre de Sécession (cf CB 43, 49, et 51). La famille s'agrandit avec *Tank Battles* qui retrace six des plus grandes batailles de blindés sur le front de l'est entre 1941 et 1944, y compris Koursk.

Rien à dire, nous avons là un wargame sur micro des plus classiques. Le jeu est à l'échelle sub-stratégique, c'est-à-dire intermédiaire entre *ASL* et *Fire in the east (!)*. Vous assumez le rôle du commandant en chef, donnant des ordres aux formations (corps d'armée, division, régiment) via les Q.G. selon un système de menus gigognes bien pratique. N'ayant pas de contrôle direct sur les bataillons, il est indispensable de planifier un minimum sa partie afin de ne pas succomber au syndrome stérile du « coup par coup ». Cela est d'autant plus nécessaire que les points de victoire dépendent aussi bien de la maîtrise d'objectifs stratégiques (villes, ponts) en temps et heure, que de la destruction des unités adverses.

La palette d'ordres disponibles est très vaste : attribuer un objectif à atteindre ou une unité ennemie à chasser, répartir les points de soutien aérien, déterminer les actions des unités (de rester en réserve à exploiter une attaque), ou encore déplacer le Q.G. Mais les conditions du combat peuvent amener à restreindre leur nombre. Ainsi, une unité engagée par l'ennemi n'aura d'autre solution que de combattre. Cette disposition renforce le réalisme des parties en interdisant les « divisions blindées volantes », butinant d'un coin à l'autre de la carte. La prise de contact avec l'ennemi devient cruciale : bien calculée en ressources, elle permet de vaincre au combat puis de pousser vers un autre objectif ; mal préparée, elle immobilise les unités dans un éprouvant combat d'usure.

Cependant, la tactique n'est pas absente du jeu : vos unités ont en effet des caractéristiques très précises et détaillées qui influent sur leur comportement. Capacité de mouvement et de combat bien sûr, mais également nature et équipement (dans une panzerdivision il y a des chars panther et des halftracks), niveau d'efficacité, niveau de perte en pourcentage, statut des hommes (bleus à vétérans), valeur du commandement, de l'approvisionnement, et de l'administration. Inutile de vous préciser qu'il vaut mieux prêter une attention soutenue à certains de ces paramètres avant de donner un ordre : lancer une attaque d'exploitation avec une division de conscrits sibériens complètement épuisés et sans munitions contre la « Totenkopf » est un peu présomptueux.

L'approvisionnement est à ce titre primordial. Il n'y a rien de pire que de perdre la ligne de ravitaillement qui relie votre régiment au Q.G. divisionnaire, sauf peut-être « Sacrée soirée ». De plus, une unité engagée dans un combat épuise ses ressources plus rapidement qu'elle ne les remplace. Il faut donc, de temps à autre, la placer en réserve afin qu'elle se refasse une petite santé. Cette opération nécessite du doigté parce que ceux d'en face n'attendent qu'une chose : que vous leur tourniez le dos pour vous tomber dessus.

Sachez enfin que le jeu se déroule sur des cartes à cases hexagonales très agréables à regarder, et qu'il est dans l'ensemble très simple à manipuler (gestion des sauvegardes de parties, récapitulatifs des niveaux de victoire et du statut des unités, conseils, etc.).

Quant au revers de la médaille, il est sans doute dû à ma relative inexpérience de cette période troublée de l'histoire (bien qu'ancien et expérimenté pratiquant de *PZ-Gruppe Guderian* et de *Panzer leader*), car j'ai eu beaucoup de mal à vaincre dans la plupart des scénarios. Une option de démarrage autorise quand même à donner un avantage significatif à l'un ou l'autre camp.

Je trouve que *Tank Battles* est trop proche des wargames papier pour ne pas souffrir de la comparaison, même s'il bénéficie de l'apport du micro-ordinateur pour le système de transmission des ordres, la simultanéité des combats, et la gestion des unités. En effet, compte tenu de la dimension des cartes, il semble qu'il y ait trop peu d'unités en jeu pour autoriser de réelles manœuvres de grande envergure. Ce qui fait que la plupart des parties se composent essentiellement d'un grand engagement de part et d'autre avec usure de l'adversaire jusqu'au point de rupture.

Mais ne tenez pas trop compte de ces reproches, *Tank Battles* est un bon wargame sur micro, réalisé sur la base de concepts sains et efficaces, et qui bénéficie d'autres atouts : un générateur de scénarios (création et paramétrage des unités, dessin de la carte), et le magazine RUN5 de SSG qui en publie régulièrement (abonnement nécessaire).

Marc Brandsma

Tank Battles est un wargame en anglais de la série Battlefront de SSG pour PC.

DRAKKHEN

Dommage...

Echec total ! Je n'ai pas réussi à dépasser sans tricher la première étape de ce jeu d'aventure. Pourtant, celui-ci avait toutes les potentialités pour devenir le meilleur jeu médiéval-fantastique sur micro. De nombreux fanatiques ont pourtant exploré cet univers avec bonheur, j'ai craqué au bout de sept heures de jeu à raison d'une vingtaine de morts par heure.

Reprenons quand même les points positifs du jeu. Il s'agit en résumé, pour quatre aventuriers, d'explorer une île habitée par des dragonoïdes et de rassembler neufs objets magiques. Classique mais efficace !.

Les déplacements en extérieur se font en vue subjective (de la fausse « trois dimensions », mais bien faite) à travers champs, marais, déserts, routes, pendant que le soleil monte et descend dans le ciel. C'est superbe...

En intérieur, ou dès qu'un combat a lieu, les quatre personnages apparaissent dans le décor et peuvent avoir des comportements indépendants. C'est particulièrement intéressant dans les « donjons » où un des personnages peut rester dans une pièce sur une bascule qui ouvre une porte lointaine, pendant que ses copains en profitent pour passer par cette même porte.



Vue générale en 3D. L'équipement des personnages apparaît à gauche. En dessous, le choix des armes et des sorts. La version définitive du programme a des icônes de commande en bas à droite.

Pour le reste, les monstres sont bien animés, très variés et souvent impressionnants. Les énigmes et pièges proposés sont parfois difficiles mais intéressants.

Le pire c'est que tout cela est novateur mais gâché par des personnages mal

ARMADA

« Captain, my Captain ! It is a spanish galleas, isnt'it »[1]

Un thème quasi inconnu des joueurs, un arrière-plan historique aussi grandiose que passionnant, un système de jeu novateur, et beaucoup de petits gadgets dans la boite font-ils un bon wargame sur micro ? Assurément oui, clame la salle. Certes, certes, mais gardons-nous des emportements impétueux et immatures.



Devant les Anglais, au fond les Espagnols. Que la fête commence...

À bâbord

S'il y a pléthore de logiciels de combat naval, de *Red October* à *The ancient art of war at sea*, aucun d'entre eux, à ma connaissance[2], n'explore les débuts de la grande marine à voile du XVIe siècle. Il y a donc là un créneau à occuper, tant sur papier que sur disquette, que les gens de PSS, décidément les plus productifs du moment, n'ont pas manqué.

Et quitte à faire un logiciel, autant choisir le contexte historique le plus apte à titiller le sentiment national (anglais), tout en permettant de revivre une page passionnante de l'histoire des grands conflits européens. La Grande Armada fut une entreprise à la mesure de l'orgueil espagnol en cette fin de XVIe siècle : rien moins que l'invasion de l'Angleterre par une armée basée aux Pays-Bas et escortée par une flotte venue tout bonnement de Cadix ! Au vu des conditions matérielles de navigation de l'époque, ce projet dément ne pouvait connaître qu'une conclusion désastreuse. Et pourtant, il fut bien près de réussir. Mais les tempêtes, l'acharnement des Anglais, et les mésententes entre Espagnols, eurent rapidement raison des quelques chances de succès de l'amiral Duc de Medina-Sidonia.

Le jeu se concentre sur les cinq premiers jours de combat au large de Plymouth, moment où les enjeux furent les plus dramatiques. Pour les Anglais, peu nombreux et terrorisés par la puissance de leurs adversaires, il s'agissait de prouver que tactique, vitesse, et manœuvre pouvaient suppléer au feu et au nombre. Pour les Espagnols, l'élimination de la flotte de l'amiral Howard, unique défense de l'Angleterre élisabéthaine, signifiait l'accès libre à toutes les côtes pour opérer un débarquement. Après le 4 août 1588, les Anglais avaient pris le dessus. S'il est facile de réécrire l'histoire en jouant le camp espagnol, la tâche est autrement plus ardue pour les Anglais. Il faut faire preuve d'un bon sens stratégique et de finesse tactique pour vaincre. C'est à mon avis la combinaison la plus intéressante.

Le système de jeu, vous le connaissez déjà (cf CB 55 et 56). Il s'agit de cette fameuse représentation en 3D du champ de bataille, accompagnée d'un mécanisme hiérarchique de transmission des ordres donnés en langage naturel. Bien entendu, trois dimensions sur la mer, cela ne sert pas à grand-chose, mis à part de voir de beaux bateaux sous toutes les coutures. Alors vous avez droit en bonus à une partie de la côte du sud de l'Angleterre, avec villes, villages, routes, et forts. Ces derniers peuplés de soldats vivement sollicités lorsque les Espagnols s'avisent de débarquer des contingents. Il peut donc y avoir autant de combats à terre que sur mer puisque les conditions de victoire sont pour les Espagnols de prendre le contrôle d'un port, ou à défaut de l'île de Wight (on ne chante pas !), et pour les Anglais de les en empêcher. Le tour de jeu comporte trois phases : ordres, mouvements, combats.

Le plus difficile à maîtriser dans ce jeu, et son attrait principal, est la manœuvre des escadres et l'organisation de la flotte dans le but de lui donner la plus grande efficacité au combat. Chaque escadre, composée de plusieurs types de nefs, peut prendre 13 formations différentes pour naviguer. Vous disposez de 12 grandes catégories d'ordres pour organiser votre flotte, sans compter les combinaisons. Tout cela impose de mémoriser bien plus de termes anglais qu'il n'y en a dans les batailles « terrestres » de PSS (*Borodino, Waterloo, Austerlitz*), mais plus encore de parfaitement comprendre leur emploi. Au prix de fréquents allers-retours entre livret de règles et clavier lors des premières parties, il est parfaitement possible de donner des ordres aussi bien que n'importe quel amiral du XVIe siècle. Evidemment, ceux d'entre vous qui sont désorientés dès qu'il n'y a plus de joystick, ou qui n'entendent pas la langue de Shakespeare, risquent d'éprouver certaines difficultés à jouer.

D'autant plus que rien n'est fait pour vous faciliter la tâche. Quelques sympathiques sautes de vent viennent naturellement perturber le bel agencement de votre flotte, et la nuit qui tombe vous fait tout aussi régulièrement perdre le contact avec vos ennemis. Les conditions du combat naval sont donc très réalistes. C'est à ce niveau qu'il est possible de prendre un avantage stratégique en anticipant les variations du vent en force et direction, et en estimant les mouvements adverses lors des poursuites de nuit, afin de placer votre flotte dans les meilleures dispositions pour le combat. Ne vous y trompez pas, c'est extrêmement difficile au début. Tactiquement, conformez-vous aux usages : attaquez en masse avec les Espagnols en cherchant l'abordage, et tirez de loin avec les caronades anglaises (celles qui font tant de dégâts dans *Wooden ship & iron men*) pour infliger le maximum de dégâts à l'adversaire.

À tribord

Armada est un jeu très riche et très complexe, à la fois naval et terrestre, dans un contexte historique bien rendu et tout à fait passionnant. Cependant, les reproches que je faisais dans ces colonnes à *Austerlitz* de PSS, basé strictement sur le même système, sont toujours valables.

Tout est dit : vue en 3D, barre de commande pas si gênante que ça et Anglais très gênants.

L'ordinateur est un piètre adversaire en termes de stratégie, moins en tactique. Le jeu manque de finition quant au confort d'utilisation (sauvegarde des parties, arrêt en cours de jeu, aides aux commandes, cartes, etc.). Et, enfin et surtout, je ne comprends pas pourquoi la mise en œuvre d'un système de simulation aussi réaliste n'a pas abouti à un jeu en temps réel. A quoi bon avoir une vue quasi photographique de l'affrontement, et de se contraindre à un apprentissage des techniques de combat naval et du vocabulaire afférent, s'il faut attendre que l'adversaire ait fini ses tirs et abordages pour donner des ordres. L'abolition de l'hexagone sur nos écrans d'ordinateur est déjà un progrès, certes spécifique et inapplicable après 1850, mais je demande instamment à Mr Turcan de nous libérer aussi du carcan des tours de jeu divisés en phases et en sous-phases. Qu'enfin on exploite le plus grand atout de l'informatique : la gestion en temps réel. Cette dernière étape, qui amènerait ce type de wargame au niveau des simulateurs de vol, par exemple, est la clé de l'évolution vers le jeu parfait : homme contre homme par machine interposée dans les conditions réelles du combat d'époque. Le pied, quoi.

Marc Brandsma

Armada est un jeu en anglais édité par ARC Software dans la série Battlescapes (reprise par PSS) pour PC, Atari et Amiga. La série comprend dans l'ordre de parution : Borodino, Armada, Waterloo, et Austerlitz.

1) « M'sieur ! Ibiza en août, quelle galère » (à dire debout sur une table).
2) Bien qu'ayant vu dans J&S, dans des temps immémoriaux, la présentation d'un soft de ce genre, je maintiens cette affirmation.

équilibrés et une ergonomie déplorable. D'après le scénario, les héros sont sensés être les sauveurs de leur monde. Or ce sont à peine des niveaux 0 en équivalent *AD&D* (auquel le jeu emprunte pas mal dans la création des personnages). Pour commencer à jouer correctement, il aurait fallu au moins un niveau 3 dès le début. Ensuite, le manuel des sorts est abominablement rédigé, les raccourcis clavier ne se mémorisent pas facilement et surtout, leur affichage en runes bizarres n'aide en rien. Je pense que ce procédé devait décourager les pirates, mais cela désespère même les vrais acheteurs. Pour terminer, le déplacement des personnages n'est pas très bon non plus. Impossible de les faire terminer un combat sans qu'ils se cognent dans tous les murs, ce qui est parfois gênant. Les explorations avec un voleur presque parkinsonien ne sont pas mal pour les nerfs non plus.

En fait, *Drakkhen* aurait pu être un excellent jeu si on l'avait donné à tester à dix vrais joueurs et que l'on avait retardé sa parution de six mois à un an pour prendre en compte leurs remarques.

Un truc m'a été envoyé par plusieurs lecteurs et a été publié dans diverses revues micro pour tricher à *Drakkhen*. Au moment de créer vos personnages, tapez SUPERVISOR avant d'indiquer le nom de chacun. Lorsque la partie commencera vous aurez droit à deux actions « magiques » :

— appuyer sur la touche F10 ressuscite les personnages ;

— cliquer sur la zone grise en appuyant sur le bouton droit de la souris amène un écran quadrillé. Si vous cliquez ensuite sur une des trois colonnes de droite, vous faites apparaître un monstre, que vous devez ensuite combattre. C'est une méthode pour connaître toutes les bestioles et monter vite en niveaux. Si vous cliquez sur une case de la colonne de gauche, vous serez transporté automatiquement devant les lieux principaux de l'aventure.

Ce n'est plus du jeu, mais c'est presque du cinéma.

Pierre Rosenthal

Logiciel Infogrames pour Atari ST et Amiga.

INSPI

romans



Turbulents grand-parents

A.-E. van Vogt, l'un des colosses du mythique Age d'Or de la SF, est certainement l'un des auteurs les plus connus du public français. Son cycle du non-A, traduit par Boris Vian, a touché des centaines de milliers de lecteurs. Le volume Omnibus qui vient de paraître aux Presses de la Cité, intitulé **Les portes de l'éternité**, contient cinq romans répartis en deux cycles, celui du non-A, mais aussi celui des Marchands d'Armes. Hormis *La fin du non-A*, triste et pâle reflet des deux premiers volumes, il s'agit là de ses meilleurs romans, dont la première version date des années 40. Imaginaire débridé, situations aberrantes, logiques détournées, univers baroques, tout ce qui a fait le succès de van Vogt est présent dans ce gros volume que viennent judicieusement compléter une longue et passionnante préface de Jacques Goimard et une bibliographie réalisée par Quarante-Deux. Si vous n'avez pas encore lu *Le monde des non-A* ou *Les armureries d'Isher*, l'achat de cet Omnibus est indispensable. *(Presse de la cité « Omnibus »)*

Isaac Asimov, un autre « grand ancêtre », est connu pour toucher à tous les genres, du polar à la vulgarisation scientifique en passant par la SF et le fantastique. Les aventures de Georges Volapük et de son démon **Azazel** ne feront pas date, mais certaines d'entre elles possèdent une clef suffisamment astucieuse pour mériter le détour. Azazel, démon — ou extraterrestre ? — haut de deux centimètres, a un don pour suivre à la lettre les instructions qu'on lui donne, ce qui ne va pas sans poser certains problèmes et créer certaines surprises. Distrayant mais anecdotique. *(Presses de la Cité « Univers sans Limites »)*

Cthulhu's not dead !

La trace de Cthulhu, malgré ce que pourrait laisser croire la couverture, n'est pas un recueil de Lovecraft, ni même de textes de Lovecraft complétés par Derleth. Ce dernier est seul et unique responsable des cinq longues nouvelles présentées ici, toutes rédigées après la mort du Reclus de Providence. Cinq « à la manière de » plutôt pâlichons, à ne consommer qu'en cas d'intoxication aiguë à l'univers lovecraftien. Univers qui est la seule et unique raison d'être de l'excellent **Etudes Lovecraftiennes**, qui vient de sortir son n° 7, essentiellement consacré à cette abomination ambulante qu'est Cthulhu. Vous ne vous étiez jamais demandé pourquoi celui-ci ressemblait à un mélange aberrant de mammifère, de mollusque et de reptile ? (*La trace de Cthulhu* : Presses-Pocket « Science-fiction » n° 5390. *Etudes Lovecraftiennes* : 35 F à Joseph Altairac, 57 rue de Stalingrad, 95120 Ermont)

Le père, le fils et la maladie

Dans le rôle du père, tout le monde aura reconnu Norman Spinrad, cinquante ans dont vingt-cinq ou trente de littérature, auteur de *Jack Barron et l'éternité* et de *Rock machine*, qui nous livre, avec **Les années fléaux**, l'un des ouvrages de SF les plus excitants de ces dernières années. *Chair à pavé*, le premier texte, qui décrit un New York cauchemardesque, proche de celui de *Rock machine*, reste assez anecdotique malgré le désespoir qui s'en dégage. *La vie continue* [1] est une pochade hilarante basée sur le postulat suivant : réfugié politique en France, ses droits d'auteur bloqués aux États-Unis, Norman Spinrad cherche, au milieu d'un ballet d'espions, comment porter à l'écran son roman *Les avaleurs de vide* [2]. A ces deux textes issus d'un recueil paru aux U.S.A., *Other Americas*, est venu s'en ajouter un troisième, résumé d'un roman que Spinrad n'a pu mener à terme, pour des raisons dont il s'explique dans sa préface : *Chronique de l'Age du fléau*. Une maladie qu'il n'est point besoin de nommer ravage les U.S.A. depuis plus de vingt ans — San Fransisco a même été transformée en Zone de Quarantaine — quand un savant, qui vient tout juste d'être infecté, découvre un remède... Et c'est une maladie sexuellement transmissible ! Décors, idées de scénarios, percutantes descriptions de personnages, ce recueil dévoile un Spinrad au mieux de sa forme. (Denoël « Présence du Futur » n° 506)

Le fils, c'est bien évidemment William Gibson, quarante-deux ans, une dizaine d'années d'écriture. Dès les années 60, Spinrad avait été fasciné par l'électronique, la vidéo et la dégradation de la société américaine ; moins politique que lui mais tout aussi lucide, Gibson, inventeur du cyberspace, a concrétisé sous forme de bits et d'octets les univers psychédéliques autrefois créés — en littérature, s'entend — par le biais de drogues ou de machines à rêver. Ses deux premiers romans, bien qu'excellents, n'étaient pas exempts de défauts sur le plan de la narration et de la construction — et la traduction n'avait rien arrangé à l'affaire, bien au contraire. **Mona Lisa s'éclate** (une adaptation bien vulgaire du titre original, *Mona Lisa overdrive*) possède les principales caractéristiques de *Neuromancien* et de *Comte Zéro* : cyberspace, zaibatsus, pirates informatiques, multinationales, etc. De ce côté-là, peu de choses nouvelles ; Gibson s'est contenté d'inventer un nouvel enjeu. Puis la nature de l'enjeu en question se dévoile... Et là, on passe à la vitesse supérieure. Ajoutez de remarquables situations dramatiques, des personnages vivants au possible et un fourmillement de petits détails « qui font vrai » et vous comprendrez pourquoi *Mona Lisa s'éclate* transcende le cyberpunk — qui n'est, au fond, qu'une étiquette bien commode — pour s'imposer comme un grand roman de science-fiction. Tout simplement. *(J'Ai Lu « Science-fiction » n° 2735)*

La maladie, déjà présente chez Spinrad, est au cœur de **Rivages des intouchables**, le nouveau roman de Francis Berthelot. Il est des thèmes délicats à aborder ; là où son confrère américain avait choisi l'optimisme, la vivacité et un certain humour, Berthelot a préféré l'intimisme, la lenteur et une froide tristesse. Superbement écrit — trop, peut-être, me souffle-t-on — *Rivage des intouchables* a quelque chose d'intemporel et d'évanescent qu'il est difficile de saisir tout à fait. Un beau livre, touchant, à conseiller avant tout aux amateurs d'ambiance savamment instillée. *(Denoël « Présence du Futur » n° 507)*

En vitesse

Dernier volume du *Livre de Mars*, **Les Terriens arrivent !** est un recueil de cinq nouvelles de Leigh Brackett. De la science fantasy distrayante, inventive et quelque peu kitsch qui devrait vous titiller les neurones. Chaque texte est un scénario potentiel, avis au MJ ! *(Presses-Pocket « Science-fiction » n° 5388)*

FANZINES

• Jean-Bernard Oms, l'éditeur de *Carnage Mondain* dont je vous ai parlé dans le dernier numéro, vient de lancer un nouveau zine, **le Péril Rôdant**, bien évidemment consacré à la série Perry Rodhan, publiée en France au Fleuve Noir. On obtient le n° 1 — une feuille A4 imprimée recto-verso — contre une enveloppe timbrée. (Le Péril Rôdant, C/O Jean-Bernard Oms, 5 rue Pierre-Sémard, 59800 Saint-Priest)

• **Nous les Martiens** est un fort beau fanzine, à l'aspect sérieux, publiant des études, des articles, des infos et, depuis le dernier numéro, des nouvelles. Réalisé en P.A.O. sur imprimante laser, il est même agrémenté de photos digitalisées. (100 F pour 4 n° à Bernard Dardinier, 10 rue Paul-Eluard, 94220 Charenton-le-Pont)

Roland C. Wagner

1) En français dans le texte
2) Presses de la Cité, collection « Futurama » (2e série) n° 27.



Meurtres en séries

Tel est le titre d'un fort bel ouvrage que viennent de publier les éditions Huitième Art. Des *Cinq dernières minutes* à *Souris Noire*, tout sur les séries policières françaises : historique, analyse, anecdotes, interviews, génériques... Un travail minutieux, qui vous donnera une idée des coulisses de la télévision des années 50 à nos jours. Je conseille notamment aux MJ de consulter le chapitre consacré aux *Cinq dernières minutes*, où ils trouveront quelques règles simples de conception d'une énigme policière, et celui sur *Les Brigades du tigre*, qui leur donnera à penser sur la manière de faire jouer une reconstitution historique et le parti qu'on peut en tirer avec un peu d'habilité. (Huitième Art)

Infos en vrac

• De mensuelle, la revue **Fiction**, dernier périodique distribué en kiosque qui soit consacré à la SF, est devenue trimestrielle. Les traductions se sont un peu améliorées par rapport à une certaine époque, mais les rubriques ne cessent de dégénérer. Dans son interminable agonie, Fiction perd peu à peu ce qui faisait son intérêt : être un lien entre le « grand public » et le noyau dur des amateurs.

• **La convention mondiale de SF** aura lieu cette année à Den Haag (La Haye), aux Pays-Bas, du 23 au 27 août. Tant d'activités sont prévues que je ne peux vous en donner la liste. Les amateurs de jeux de rôle sont les bienvenus. Inscription : 170 florins, soient 550 FF environ. (ConFiction, BP 93570, 2509 Den Haag-Pays-Bas)

INSPI

BD

Dites-moi pour vos jeux, je vous dirai pour vos yeux.

Le chouchou du bimestre est une chouchoute !

Elle s'appelle Joly Guth, écrit et dessine elle-même **Les croqueurs de sable**, rêverie poétique post-apocalyptique, histoire floue et imprécise de Varech Saccavent, traîne-grolles dans un monde de futur proche rongé de sable et de rouille... Un univers idéal pour des aventuriers, une mine de quêtes toutes plus éperdues les unes que les autres, un futur sans espoir, mais une poésie où les mots eux-mêmes respirent et vivent, se multiplient, au gré de leur créatrice...

Sur Terre, dans l'espace et dans le cyberspace

Toujours plus loin dans le futur, si l'espèce humaine a survécu, **Xénozoïque** apporte une vision bien terre-à-terre (dans tous les sens du terme) de notre planète, dans laquelle des dinosaures et des tigres à dents de sabre cohabitent (presque) avec des Cadillac et des fusils à pompe... De bonnes idées à exploiter avec Athanor par exemple. Et si l'avenir de l'humanité se trouvait dans les étoiles ? Certaines d'entre elles ressembleraient peut-être à celle où Musky (la même, mais plus jeune) vit, dans le plus profond ennui, **Une jeunesse éternelle**. L'auteur du *Vagabond des limbes* développe ici d'autres aspects de ses personnages favoris, toujours avec la même verve imaginative. Vous pourrez y trouver des idées, pour beaucoup de jeux, même s'ils ne cadrent ni avec le futur ni avec l'espace. Et le cyberspace, me direz-vous ? Après le portrait de famille des jeux cyberpunks (voir CB 56), j'ai regardé certains albums avec un œil différent. C'est le cas de la série **Ronin**, dont le tome 5 vient de paraître. Beaucoup d'éléments typiques s'y retrouvent, comme les toutes puissantes multinationales, la violence, les prothèses et les Intelligences Artificielles ; il n'y manque que la matrice elle-même, mais au fond, elle est loin d'être indispensable... Un bon contexte pour « tenter une petite passe », qu'elle soit sur Cyberpunk, Shadowrun ou Cyberspace.



Ouais, Super les héros !

Pour beaucoup, la BD américaine est synonyme de Walt Disney, pour les autres, elle signifie « super héros ». Pour tous les fanas du deuxième type, les éditions Semic France éditent une encyclopédie, **Marvel Universe**, où sont recensés tous les SH ayant jamais vu le jour dans cette maison. On y retrouve tous les classiques, de Hulk à Daredevil, en passant par les Fantastiques. C'est une vraie mine d'informations (détails biographiques, plans des habitations et des laboratoires secrets, etc.), un must si vous jouez, bien sûr, à Marvel SH. En ce qui concerne les aventures récentes de vos super héros favoris, la tendance est plutôt au retour aux sources. Dans toutes les productions récentes, ce sont des fragments de leur jeunesse qui réapparaissent et qui leur posent des problèmes (**Shadow**, **Daredevil**, **Elektra**), ou bien des tentatives, souvent infructueuses, de réadaptation au monde moderne (**Marshal Law**). Un peu comme si les SH étaient les fruits (à la limite du pourrissement) d'une époque révolue. Intéressants, bien réalisés, mais pas toujours simples à utiliser dans vos aventures.

Médiéval ? Fantastique ? Ou encore les deux ?

Le dragon a toujours inspiré les rêveurs, qu'ils pensent en termes de roman, de film, de jeu ou de BD. **Le creuset de la douleur** nous fait toucher du bout des doigts un rêve où l'on parle de création, de naissance et de conscience, où des questions fondamentales sont posées : « ... Rêvons-nous éveillés que nous vivons un rêve ? Ainsi, qui de nous deux rêve de l'autre ? » Un texte et des images superbes d'où nombre de scénarios peuvent naître, et, comme dit le poète : « A chacun son Dragon... » Cela peut aussi s'appliquer au pauvre Gilles de Chin, dans **Le doute et l'oubli**. D'après certains moines, il serait la réincarnation de saint Georges. D'après lui, rien n'est moins certain. Alors ? Alors il part quand même, dans la ferme intention de se débarrasser à la fois du dragon et de ses cauchemars. Et à partir de là tout se mélange : le passé, l'amitié, le dragon, les lunettes, l'amour, la science, la mort et la météo. Vous suivez ? Tant pis, allez quand même y voir de près (sic), le déplacement en vaut la chandelle. Pas de dragon, mais des ours, dans **Le pays blanc**, simple intermède dans la quête de Neig et Loki. Rencontre des légendes arthuriennes et de la mythologie nordique, cet album peut servir de base, sans trop d'adaptation, à un épisode de votre propre campagne.

Le dernier chant des Malaterre clôt le cycle des Compagnons du crépuscule. Cette trilogie, complexe, peut être à elle seule le thème de toute une campagne. Depuis la rencontre des personnages, jusqu'à l'accomplissement de leurs destinées, tout y est. Mais attention, cet album, d'un graphisme recherché émaillé d'un luxe de détails, et au texte souvent à la limite de l'alexandrin, finit mal pour certains, très mal... La machination est d'importance et vos joueurs auront de grandes difficultés à échapper au piège que vous leur aurez tendu. Ils pourraient vous en vouloir, mais c'est tellement beau...

Si vous préférez le décor des romans de cape et d'épée, **Les deux Margot** vous seront utiles. Les retrouvailles de deux demi-sœurs, une noble et une roturière bien sûr, servent de toile de fond à une intrigue politico-amoureuse qu'il ne doit pas être désagréable de découvrir côté joueur.

Pour tous les goûts

Quelques siècles plus tôt et très loin à l'est, se joue le destin de Timok, de Yu Lien et de **La reine oubliée**. Cette noble ialienne épouse de Kaliber Khan est faite prisonnière par un potentat chinois. Fureur et vengeance, haine et violence vont se déchaîner, sans oublier les chamans et leur puissante magie. Une occasion d'essayer une époque peu jouée, avec Simulacres peut-être ! Et vraiment très avant cela, retour à l'ouest avec **Les armes sacrées**, scénario classique mais efficace pour un héros celte tiraillé entre le devoir et l'amour (on n'a jamais assez évoqué la perversité et la force de caractère de la femme celte !...).

Les wargameurs aussi devraient trouver de bonnes idées d'ambiance dans les BD. Prenez par exemple **Le raid infernal** (et toute l'histoire de Blueberry, en fait) et vous aurez la Guerre de Sécession en live et sans décodeur. Un classique du genre.

Frissons et glaçons

Si vous jouez plutôt au XXe siècle, à Maléfices, AdC ou Chill, quelques titres peuvent vous servir de toiles de fond. **Titanic** nous envoie promener en mer, quelques temps avant la nuit du 13 au 14 avril 1912. C'est une histoire dont le dénouement est (hélas) connu, mais servie (froide) avec un luxe de détails sur la vie et les modes de l'époque. **La danse des dieux**, si vous préférez le vaudou, peut vous servir à tisser une intrigue pleine de bruit, de feu et de sang (on n'a jamais assez évoqué la force de caractère et la perversité de la femme noire !...). Pour finir, **Le détective extra-lucide** donne tous les éléments pour faire de vos joueurs de parfaits petits enquêteurs de l'impossible, avec télépathie, poltergeist, pendule et tout le cirque que l'on peut qualifier de « standard ». La totale...

Voilà, c'est tout pour cette fois. A plus tard et joueuses Pâques.

André Foussat

Vues dans Casus et lues pour vous :

— **Les croqueurs de sable**, T1, *La lèpre rouge*. Joly Guth, Vents d'Ouest.
— **Chroniques de l'ère Xénozoïque**, T3, *Xénozoïque*. Mark Schultz, Comics U.S.A.
— **Une enfance éternelle**, T1. Godard et Gimenez, Vaisseau d'Argent.
— **Ronin**, T5, *Pièges*. Frank Miller, Zenda.
— **Marvel Universe**, *Encyclopédie Marvel de A à Z*. Trois volumes parus. Présenté par Stan Lee. Semic France.
— **Shadow**, *Frères de sang*, T1 et T2. Howard Chaykin, Comics U.S.A.
— **Daredevil**, *Justice aveugle*, T4. Mazzucchelli et Miller, Comics U.S.A.
— **Elektra Saga**, T3. Miller et Janson, Delcourt.
— **Marshal Law**, T2, *Bactérie*. Mills et O'Neill, Zenda.
— **Le soleil des loups**, T2, *Le creuset de la douleur*. Qwak et Gonnort, Vents d'Ouest.
— **Geste de Gilles de Chin et du dragon de Mons**, T2, *Le doute et l'oubli*. Pfiluc, Vents d'Ouest.
— **Les écluses du ciel**, T5, *Le pays blanc*. Rodolphe et Allot, Glénat.
— **Les compagnons du crépuscule**, T3, *Le dernier chant des Malaterre*. Bourgeon, Casterman.
— **Margot l'enfant bleue**, T2, *Les deux Margot*. Dimberton et Son, Glénat.
— **Poupée d'ivoire**, T3, *La reine oubliée*. Franz, Glénat.
— **Sláine**, T2, *Les armes sacrées*. Mills et Bisley, Zenda.
— **La jeunesse de Blueberry**, *Le raid infernal*. Charlier et Wilson, Novedi.
— **Titanic**. Micheluzzi, Casterman.
— **Fulù**, T2, *La danse des dieux*. Trillo et Risso, Glénat.
— **Vauvert et Séléna**, *Le détective extra-lucide*. Mayall et Smolderen, Alpen.

INSPI universalis



Enquêtes à travers le temps

Enquête en partant des origines lointaines du polar, avec **Les Habits Noirs** de Paul Féval (Bouquins, 2 vol. 120 F chaque) : une confrérie criminelle qui vole, assassine, escroque et complote pendant 2000 pages, dans la France des années 1820-1850. C'est de la bonne littérature populaire, où il ne manque pas un stéréotype : pures jeunes filles, fourbes, saltimbanques voleurs d'enfants, etc. Avec un minimum d'efforts d'adaptation, on obtient d'excellents scénarios *Maléfices*. A peu près à la même époque, vivait à Paris un original à qui la police faisait occasionnellement appel : **le Chevalier Auguste Dupin**, créature d'Edgar Poe. 10/18 réédite ses aventures : un volume de Poe et un volume de pastiches dus à Michael Harrison. En tant que « re-création » de Dupin, ils sont décevants –trop marqués par Sherlock Holmes–, mais du coup, ils deviennent autant de matière première pour *Cthulhu by Gaslight*... A peine plus tard, sous le Second Empire, **Fata Morgana** (W. Kotzwinkle, Rivages/Mystère) : entre Paris et Vienne, une enquête assaisonnée d'une bonne dose d'occultisme... *Maléfices*, une fois de plus.

Bien plus tard et beaucoup plus loin, **les romans d'Ellery Queen**, plein de décors et de personnages pour l'Amérique des années 20, 30... jusqu'à 60. Ils représentent l'aboutissement d'une tendance que l'on pourrait définir par « si vous voulez trouver le coupable avant tout le monde, pariez sur le suspect qui ne peut pas être le criminel, et attendez que le détective vous explique comment il a fait ». (J'ai Lu en a publié une quantité, et il existe un recueil dans la collection Omnibus des Presses de la Cité). Toujours chez Omnibus, **Chroniques du 87e district** d'Ed Mcbain. La vie d'un commissariat de quartier dans une ville imaginaire qui ressemble beaucoup à New York. Il n'y a pas grand-chose à faire pour en extraire des histoires jouables, pour *Berlin XVIII* en particulier, mais aussi pour n'importe quel jeu contemporain... Dans le même esprit, les romans de Van Wetering (j'aime particulièrement **Comme un rat mort**, chez Rivages/Noir, mais il y en a d'autres, chez le même éditeur ou chez 10/18). Mais là, nous sommes à Amsterdam dans les années 70...

Vous trouvez l'époque contemporaine déprimante, avec tous ces crimes sordides ? Bon, mais le passé n'était pas rose non plus. Ellis Peters, avec **Le moineau du sanctuaire** et **La vierge dans la glace** (et une demi-douzaine d'autres titres, chez 10/18), nous apprend qu'au Moyen Âge, on se trucidait aussi bien qu'aujourd'hui : dans l'Angleterre du XIIe siècle, deux descendants de Guillaume le Conquérant se disputent le trône... et un vieux moine enquête dans et autour de son abbaye. A mi-chemin entre le *Nom de la Rose* et Agatha Christie, à utiliser avec n'importe quel jeu de rôle médiéval-fantastique.

Enfin, une série pour laquelle il reste à écrire le jeu de rôle, mais qui est quand même une mine d'idées pour les amateurs de civilisations « exotiques » : **le Juge Ti**, de Robert Van Gulik, toujours chez 10/18. La Chine au VIIIe siècle de notre ère... Il existe une vingtaine de volumes, mais *Trafic d'or sous les T'ang* et *Le squelette sous la cloche* sont parmi les meilleurs).

Et quand il n'y a pas de détective ?

Eh bien, les méchants triomphent plus facilement, et ça s'appelle un roman historique.

Deux histoires d'Assassins pour commencer, avec **Samarcande** d'Amin Maalouf et **Alamut** de Vladimir Bartol (Livre de Poche et Presse-Pocket). Tous deux sont excellents et traitent à peu près de la même chose : la création et les premières années de la Confrérie des Assassins (avec en plus, pour *Samarcande*, un second récit imbriqué qui se déroule au début du XXe siècle). Tout cela forme une parfaite campagne pour *Légendes des 1001 Nuits*, et si vous n'y jouez pas, eh bien, vous trouverez toujours à caser l'Ordre des Assassins quelque part.

Restons en mauvaise compagnie encore un peu, avec **Les derniers feux** d'Hubert Monteilhet (Presse-Pocket). Nous sommes en Espagne, au début du XVIIIe siècle, sous l'Inquisition. En antidatant de 50 ans, on a de quoi jouer aux *Trois Mousquetaires* pendant un moment. De plus, l'auteur a l'obligeance de fournir quelques « annexes » (trop peu hélas), où l'on trouve entre autres des extraits du manuel d'interrogatoire des inquisiteurs, qui louchent du côté de *Paranoïa*...

Et on en arrive enfin, avec **Le Mouron Rouge**, à un héros sympathique — noble, chevaleresque et tout et tout. Il n'a qu'un petit défaut : il est anglais et passe son temps à lutter contre les Français. Enfin, c'est pour la bonne cause : il fait évader des aristocrates français que l'affreux Robespierre allait faire guillotiner... Joueurs d'*Aux armes, citoyens !* (du côté blanc de préférence !), ce livre est fait pour vous ! (collection Omnibus, 130 F).

Toujours du côté des héros, mais pour les joueurs d'*Air Force* et d'autres wargames aériens de la Seconde Guerre mondiale cette fois (pas de raisons qu'il n'y en ait que pour les rôlistes, non ?) : réédition du **Grand Cirque** de Pierre Clostermann, chez J'ai Lu.

Tristan Lhomme

Revue de Presse

Retour aux faits divers avec **J'accuse**, un nouveau mensuel, dont le sous-titre est « la passion de la vérité ». Plus prosaïquement, chacune de ses enquêtes est un scénario en herbe, de l'escroquerie au trafic de chars T-72 soviétiques en passant par les magouilles politico-financières.

Vendredi 13 parle gore et offre une généreuse ration de photos couleurs de cadavres déchiquetés, tronçonnés, écrasés, etc., ad nauseam, mais aussi une rubrique maquillage qui peut vous donner quelques idées si vous organisez un grandeur-nature ou une murder party.

Enfin, **Diagonales** se présente comme « la revue technique du jeu de société » (y compris les jeux de simulation). Des critiques, des reportages, des réflexions sur le jeu... Tout cela bien fait et intéressant — si vous êtes un professionnel du jeu ou si vous voulez le devenir (édité par indice S.A., 31 place de la Mairie 17220 La Jarrie. 220 F l'abonnement d'un an, 12 numéros).



Here comes the hard pack*



** Et voici le paquet rigide.*

Alice.